平成8年7月26日第三種郵便物認可
2000年7月1日発行(毎月1回1日発行)
第5巻第7号通巻50号
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面
実況パワプロ2000
電撃
ゲームボーイカラー完全対応!
NINTENDO 64
7
JULY 2000
490YEN
タイプ別選手育成法＋特殊能力つき完全選手データ
実況パワフルプロ野球2000
風来のシレン2
鬼襲来!シレン城!
バイオハザード 0
まるごと徹底攻略80P!!
ゼルダの伝説
ムジュラの仮面
●冒険中盤までのダンジョンを完全攻略●「ハートのかけら」入手データ
●「団員手帳の人物」イベントリスト●「お面」入手データ●「アイテム」効果リスト
●ザコから中ボス、ボスまで攻略法●ミニゲーム完全攻略法
©1999 TONG KING SHOW
NINTENDOは任天堂の商標です。

GAME BOY COLOR
ゲームボーイ＆カラー共通カートリッジ
お出かけにぴったり

好評発売中!!

ボードゲーム
3,980円(税別)

モノポリーの世界チャンピオン、日本チャンピオン監修の本格派!!

DX MONOPOLY GB

エリ(14歳)女
ゲンゾウ(75歳)男

ケビン(23歳)男

カオル(11歳)男&女

トメ(73歳)女

世界ブランド! キング・オブ・ボードゲーム!

モノポリーはなんと世界大会まで行われるほどの世界的ボードゲーム。今回はモノポリーチャンピオンの2人、百田郁夫氏と野中俊一郎氏監修の本格派!初心者から熱狂的なモノポリーファンまで満足できる、タカラの安心ボードゲームブランド『DXシリーズ』の最新作です。

スタイルもいろいろ! コンピュータキャラクターが15人!

PENNY CUP
ぼく コウキって
いうんだ けど
・・・ぼく けっこう
つよいからね?

個性豊かなコンピュータキャラが全部で15人登場! 交渉好きなキャラや全く交渉に応じないキャラ、鉄道や水道会社・電気会社ばかりを集めようとするキャラや、刑務所が大好きなキャラ!? とにかく戦い方は十人十色! さらに! 状況に応じて様々なセリフ・喜怒哀楽の表情など、ゲームの進行状況に応じたリアクションをするのでゲームが盛り上がります。

コウキ(9歳)男

サナエ(14歳)女

リュウジ(22歳)男

ゲームボーイなら"いつでも・どこでも・だれとでも"楽しめちゃう!

りれき
ケビンに$625しはらう
27ターンめ
ごうしょうせいりつ
サナエ
$0
アトランティックどおり
ケビン
$300
26ターンめ
エリ
バージニアどおりにとまり
ケビンに$900しはらう

GBソフトになくてはならない『セーブ機能』はもちろんのこと、過去のプレイの様子を一目で見れる『プレイヒストリービュー機能(りれき画面)』を搭載! 自分のプレイの傾向と今後の対戦の対策に役立ちます。そして、4人まで1台のゲームボーイで楽しむことができます。自宅や電車の中、はたまた公園などでコツコツ腕を上げた貴方! 友達と対戦してみよう!

ヨウコ(29歳)女

熱中大会モード!! "モノポリーキング"を目指せ!!

コンピュータキャラを相手に、すぐにモノポリーが楽しめる『フリープレイモード』と、あなたの腕を試す『大会モード』を搭載!『フリープレイモード』では15人のキャラを相手に、駆け引き・交渉術を学ぼう!『大会モード』は4つの大会に参加し"モノポリーキング"を目指すモードです。だが、それだけでは終わらないのが"DXシリーズ"新たな敵が待っているかも!?

エリ $774
ステーツどおりは
ケビンさんが しょゆうしています
バージニア通り $160
ステーツ通り $140
電力会社 $150

ヤスヒコ(27歳)男

タカラのゲームボーイソフト登場!!

スーパーゲームボーイ対応　通信ケーブル対応

好評発売中!!

RPGカスタマイズバトル
4,500円(税別)

爆球連発!! スーパービーダマン 激誕!ライジングヴァルキリー!!

新パーツ開発、カスタマイズ!!
改造パーツ100以上!!

友達とパーツ交換!!

タマゴ「わーい! バトルだバトルだ!」

のこり 2
スタミナ 127
きりょく 126
うつ
ひっさつ
とくしゅ

風間美利　飛田猫丸　戸坂玉悟　西部丸馬　サラー

©今賀 俊/小学館・TAKARA・SHO-PRO・テレビ東京　©TAKARA CO.,LTD.2000

TAKARA®

おすすめラインナップ

人生ゲーム64

遊ぶたびにマスのイベントが変化する! マップのボリュームと内容が調整できたり、モンタージュで顔が5600兆通りもつくれるぞ! 盤面もバラエティー度満点。

ボードゲーム　6,800円(税別)
©TAKARA CO.,LTD./Kim Sherbet 1999

チョロQ64 2 ハチャメチャ グランプリレース

ミサイルでライバルを攻撃できるハチャメチャバトルレース。プレイヤーのレベルに合わせてパーツ装備ができるから、初心者からレースゲームファンまでみんな一緒に大絶叫!

バトルアクションレース　6,800円(税別)
©TAKARA CO.,LTD.1999

人生ゲーム　友達たくさんつくろうよ!

友達が恋人やライバルとして登場! モンタージュでキャラを作成し運勢や相性占いもできちゃう。プレイ時間に合わせてコースを選択。いつもと違う人生を夢見ている人向け。

ボードゲーム　3,980円(税別)
©TAKARA CO.,LTD./Kim Sherbet 1999

チョロQ ハイパーカスタマブルGB

改造レースを目的としたキットタイプで、小学生を中心に爆走中のカスタマブルチョロQ! これをGBでまんま楽しめちゃう! カスタマブルチョロQファンには絶対オススメ!

育成レース　3,980円(税別)
©TAKARA CO.,LTD.1999

Contents

電撃NINTENDO64 7月号
2000年6月1日発行 定価490円（税込）

COVER
イラスト 佐々木晃（TONG KING SHOW）
デザインロゴ 朝倉哲也
製 版 松木繁（大日本印刷）

STAFF

■発行所／メディアワークス
■住 所／〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8
■電 話／03(5281)5211(編集部) 03(5281)5205(広告部)
■発売元／角川書店
■住 所／〒101-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
■電 話／03(3238)8605（営業）
■印刷所／大日本印刷
■雑誌コード／16369-7
■編 集 長／長谷川真
■副編集長／後藤 勇
■デ ス ク／宮本勲一
■編 集／豊島秀介／増田直樹／加藤則康／高島宏暢
■編集協力／佐々木麻里菜
■編集補助／奥田将春／下平正憲
■ライター／超音速／中里一雅／後藤宏典／中川大明／山田英治／高見沢有志／中村泰宏(CHI)／海老原幸治／佐藤智也／井上和則／篠崎明彦／興津祐輔／松村浩次／木下 勝
■デザイン／朝倉哲也／SIMPLY／田代浩二郎／コマツヒロノリ／羽沢組／ローヤル企画／小松崎祐子／野口敏治／マイクロフィッシュ／川上敦子／オフィスムーヴ／あとらす二十一／バナナグローブ／東海創芸
■フォト／中村英良／外崎久雄
Act Against AIDS

お便りのあて先は

〒101-8305 ㈱メディアワークス
電撃NINTENDO64編集部 それぞれのコーナー係

※※価格で特にことわりのないものはすべて税別表示です。

Regular

本誌中の略号の見方

RPG …… ロールプレイングゲーム
A・RPG …… アクションロールプレイングゲーム
S・RPG …… シミュレーションロールプレイングゲーム
ACT …… アクションゲーム
SLG …… シミュレーションゲーム
STG …… シューティングゲーム
AVG …… アドベンチャーゲーム
RCG …… レーシングゲーム
SPG …… スポーツゲーム
PZG …… パズルゲーム
ETC …… その他のジャンルのゲーム
B …… バックアップ内蔵
C …… コントローラパック対応
H …… メモリー拡張パック対応
振 …… 振動パック対応
R …… 振動ロム
S …… ポケットプリンタ対応

Index

▶今号で紹介するソフト 無印はN64、★はSFC、◆はFC、●はGB

SUCCESS
GAME BOY COLOR
通信対戦可能！
通信ケーブル対応
おじゃる丸
まる
すべてのGAME BOY共通
〜月夜が池の　たからもの〜
©犬丸りん・NHK・NEP21／©2000 SUCCESS
あ、おじゃるー、ちょうしは　どう？
まぁ　ボチボチと　いうところかのぉ。
おじゃる丸を待つイベントは100以上！
登場キャラクターは60キャラ以上！
月光町をまわって、アイテムを集めよう！
きいておどろけ！
もちろん子鬼トリオ達の
あの名セリフも入っているよ！
えほん「おじゃデレラ」10てん
はくちょうのはね　30てん
ポスト　5てん
タナカヨシコのお店で
アイテムを交換しよう！
テレビで放送中のアニメ、
「おじゃる丸」が
ゲームボーイで登場！
2000年7月発売予定
標準価格 3,980円（税別）
じぶん 28
あいて 19
けまりでおじゃる
まだまだマロは
52
みやびな舞
りんかく
まゆ
め
くち
うすいさちよ
26.
Aボタンで　けってい
もんたーじゅ
タナカヨシコさまと　うしさま
トイレで
にございます
いただき
おあやまり
おどりまくり
みっかい
おはしり
おおげんか
たんけん
けっとう
おべんきょう
サッカー
03
電ボ教室
歌って、踊って、揃えて、覚える！いろいろ遊べるミニゲームもあるヨ！
※画面は開発中のものです
SUCCESS
株式会社サクセス
〒141-0031東京都品川区西五反田7-9-5成栄ビル2F　TEL:03-5740-7607　FAX:03-5740-7602
サクセス・ホームページ http://www.success-corp.co.jp/
GAME BOY・ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

※メモリー拡張パック同梱版は、¥7,800です。

80P!!

Contents

大特集!

N64	ゼルダの伝説 ムジュラの仮面	発売中
	●任天堂●A・RPG●256M B H専用 振	¥5,800※

邪悪な仮面に乗っ取られたスタルキッド。彼の起こしたことがリンクの先々に災いをもたらした。月が迫る！ 時間が迫る！ フィールド上で、ダンジョン内で。どうするリンク！ そこで電撃がお手伝い。美麗マップと詳細データでキミの冒険を完全サポート。さあキミの知恵と勇気を総動員して、この3日間を乗り切るのだ！

『ムジュラの仮面』

冒険の心得

ゼルダ初心者から上級者まで必読のプレイポイント!!

「冒険の途中でつまってしまった…」「何をしたらいいのかわからない…」といった、そんな迷える『ゼルダ』プレイヤーの悩みを解決するカギが、ココにすべて書かれている!! 全24の心得を胸に刻んでプレイすれば、どんなイベントやトラップも、自力でクリアできるようになるはずだ!!

時の流れの心得

リンクが行動できる時間はたったの3日間（72時間）しかなく、時間を有効に使わないと、あっという間にゲームオーバーになってしまう。ここでは時間を上手にやりくりするコツを教えよう。

心得1 冒険の準備を最初にしよう

ゲーム開始直後や「時の歌」を使ったあとは、ルピーと消費アイテムがなくなってしまう。まずは、アイテムの補給や時間の調整をしよう。

時間の調整

⬅最初に「時の逆さ歌」で時間の流れを遅くする。

お金を入手

銀ルピーを 手に入れた
1コで 100ルピー
けっこう、うれしい！

⬆クロックタウン内にある宝箱から、100ルピーを入手しよう。

アイテム補充

⬆冒険に必要なバクダンや矢を、お店やタルミナ平原で入手。

心得2 「時の歌」で時間を調節しよう

この世界では、3日めが終わってしまうと月が落ちてゲームオーバーになってしまうが、「時の歌」を演奏すると1日めの朝に戻ることができる。3日めの夜になり、残り時間が少なくなったら「時の歌」を演奏して最初の朝に戻ろう。また、「時の歌」をアレンジした2曲は、時間の流れを変化させることができる。特に「時の逆さ歌」は、ゲームが始まったら真っ先に演奏しよう。

➡「時の歌」を演奏すると、クリアしたイベントも最初からやり直すことになるので注意。

時の歌	
効果	セーブして1日めの朝に戻る。1日めからやり直すときや、ゲームを中断するときに使おう。
時のかさね歌	
効果	午前6時以降なら同じ日の午後6時、午後6時以降なら翌日の午前6時に時間を進めることができる。
時の逆さ歌	
効果	時間の流れを遅くする。これで冒険できる時間が2倍以上になる。ゲームが始まったら必ず使おう。

時の歌で…

残らないもの	●所持ルピー ●Cアイテムのストック ●宝箱にあるアイテム（重要アイテム以外） ●イベントアイテム ●サブイベントの進行状況	●ダンジョンの小さなカギ、ボス部屋のカギ ●集めたはぐれ妖精 ●カカシに覚えさせた曲
残るもの	●コレクト画面のアイテム ●Cアイテム ●お面 ●覚えたメロディー ●ボンバーズ団員手帳の内容 ●ダンジョンマップ、コンパス	●チンクルから買ったマップ ●フクロウの石像のチェック ●大妖精からもらった能力 ●現在のHP、魔力 ●ハートのかけら、ハートのうつわ ●銀行に預けたルピー

心得3 オカリナ以外での時間調節法

雑貨屋と天文台にいるカカシとダンスをすれば、「時のかさね歌」と同じ効果になる。また、ナベかま亭のおばあさんのお話を聞くと、内容によって2時間ぶんか、翌日の午前の6時まで時間を進められる。

ダンシングカカシ

アンジュのおばあさん

心得4 時間限定のイベントがあるよ

イベントのなかには、決まった時間帯にしか起こらないものもある。これらのイベントは、団員手帳で発生する時間を調べてから行動しよう。また、イベントで入手できるアイテムのなかには、イベントが発生した日付や時間帯によって、入手アイテムの内容が変化するものもあるぞ。

➡3日間でほんの一瞬しか発生しないイベントもある。発生する時間が重要だぞ。

入手アイテムが変化

⬆日にちによって、もらえるアイテムが変化することもある。

人の場所が変化

⬆昼と夜で、町の人々がいる場所は、イロイロと変化する。

団員手帳の心得

クロックタウンのこどもたちだけのグループ、正義の秘密結社ボンバーズ。彼らに仲間として認められるともらえる団員手帳には、冒険で出会った困っている人たちについての情報が書き込まれる。ここではそういう人たちを助けて、幸せにしてあげるためのコツを伝授する。

心得5 団員手帳の見方を知ろう！

団員手帳には、重要な情報がたくさん書き込まれるが、手帳の見方を知らなくては何の意味もない。ここでは、手帳に書き込まれるアイコンの意味とくわしい見方を解説。団員手帳を使いこなしてイベントを探し出そう。

現在の時刻

現在の正確な時刻を、デジタル時計と赤い線で表示する。この赤い線と青いバーが重なっていれば、現在その人に関係するイベントが起こせるという意味だ。赤い線に近い時刻に起きるイベントを探してクリアしていこう。

対象人物

困っている人と特定の時間帯に会話をすると、その人物が自動的に団員手帳に登録され、同時にスケジュールも表示される（スケジュールの内容は登録されただけでは確認できない）。彼らを幸せにすると、冒険に役立つアイテムやお面をもらうことができるのだ。

内容の詳細

一度起こしたイベントは、詳細が表示される。イベントの内容はここで確認できるぞ。

スケジュール

団員手帳に登録された人に関するイベントが起きる時間帯を、青いバーで表示している。一度そのイベントを発生させると内容を確認できる。

マークの解説

- この青いバーの時間帯に、対象人物のイベントが発生するのだ。
- 対象人物との約束や、重要なイベントが発生したときに書き込まれるマークだ。
- 対象人物から、お面以外のアイテムをもらったときに書き込まれるマーク。
- 対象人物からお面をもらったときに書き込まれるマーク。
- 対象人物の悩みを解決して幸せにするとつけられるマーク。

心得6 手帳イベントのクリア方法

手帳イベントでは、スケジュールをチェックして、イベントが起こる時間に対象人物に会うのが重要となる。やみくもに行動するのではなく、ポイントをしぼって行動しないと、イベントがなかなか発生しないぞ。

①困っている人物と話す

冒険中に困っている人を見つけて会話をすると、その人のイベントに関連するスケジュールが団員手帳に登録される。牧場やゴーマントラック、フィールドなどのクロックタウン以外の場所にも困っている人はいるので、冒険中に人と会ったら必ず会話をしよう。

←決まった時間に話しかける必要がある。

②対象人物の行動をチェック

団員手帳に登録された人物のイベントが起きる時間は、マークで表示される。ただし、対象の人物がその時間にどこにいるのかまではわからないので、対象人物の行動をチェックしよう。対象人物が生活している場所（町や牧場など）以外でイベントが発生することもあるのだ。

←尾行すればある程度の行動を把握できる。

③特定の日時にイベントを発生させる

団員手帳の青いバーの時間帯に対象の人物と会話すればイベントが起きるので、スケジュールをチェックしたら会いに行こう。ただし、なかには特別なアイテムやお面が必要なこともある。また冒険をある程度進めてアイテムを入手していないと先に進められないイベントも存在するので気をつけよう。

←会話するときに条件が必要なこともある。

場所限定

←ボンバーズのイベントは、北地区でいつでも起こせる。

時間限定

←ほとんどのイベントは発生する時間が決まっている。

お面が必要

←お面をつけて話しかけないと発生しないイベントもあり。

アイテムが必要

←ロマニー牧場のイベントは大バクダンがないと起こせない。

心得7 複数の人物がからんでいることも

手帳イベントのなかには、複数の人物のイベントを進行させていくパターンもある。たとえば、ロマニー牧場でクリミアのイベント起こすには、妹のロマニーのイベントを先にクリアしていないといけないのだ。また、あるイベントをクリアしてしまうと、別のイベントが発生しなくなるパターンもあるので、注意するように。

←基本的にはイベントを全部クリアしていけばいいが…。

←なかには人物関係を整理しないとクリアできないものも。

フィールドの心得

広大なフィールドを歩き（走り）回わるときに、知っているとなにかと便利な知識を教えよう。非常に細かい部分ではあるが、これらのポイントをおさえておくだけで、冒険がグッとラクになるのだ。覚えておいて損することのない内容なので、必ずチェックしておこう。

心得8 フクロウの石像の近くに妖精

クロックタウン以外にあるフクロウの石像の近くには、必ず妖精が隠れている。「大翼の歌」でワープをしたら、必ず妖精を取るクセをつけておこう。いったん別のマップへ行って戻ってくれば、妖精が復活しているので、複数のあきビンに妖精を入れられる。

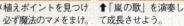
←フクロウの石像は、体力回復ポイントになるのだ。

心得9 魔法のマメをマメにまく

マメ植えポイントの近くにある宝箱や穴へは、魔法のマメをまいてはえる空飛ぶマメの葉に乗って移動できる。ルピーやアイテムが手に入るので、魔法のマメはいつも持ち歩くように。

↑マメ植えポイントを見つけたら、必ず魔法のマメをまけ。

嵐の歌

↑「嵐の歌」を演奏して成長させよう。

心得10 カカシを見逃さないで

冒険中に何もない場所へチャットが飛んでいって青くなることがある。このときに、カカシに聞かせた曲を演奏すると、なんと地中からカカシが出現する。このカカシにフックショットをかけて移動することができるぞ。

↑「録音案山子の歌」を作っておこう。

↓地面からカカシが出現するぞ。

心得11 ゴシップストーンにはヒミツがいっぱい

ゴシップストーンは剣で斬ると、残り時間を教えてくれ、「嵐の歌」を演奏すると妖精珠が出現する。さらに、まことのお面をつけてチェックすると、重要なヒントが聞けるぞ。

↓「嵐の歌」を演奏すると妖精珠が出現する。

↑手帳イベントに関するヒントを教えてくれるぞ。

冒険の心得

ダンジョンの心得

ダンジョンの総数は減ってしまったが、トラップなどの内容は『時のオカリナ』とくらべて、数段パワーアップしている。スイッチやトラップを解くためのヒントを見逃してしまうと、先に進めなくなってしまうぞ。ここでは、ダンジョンを冒険するときの必須事項を解説する。

心得12 1日めに戻ってからチャレンジ

ダンジョンを進んでいる途中に「時の歌」で時間を戻すと、ダンジョン内のトラップも初期状態に戻ってしまい、最初からやり直すハメになってしまう。クリア後のイベントも考慮して、ダンジョンへは時間に余裕をもって1日めに入るようにしよう。

←トラップに悩んでいると3日間なんてアッという間だ。

心得13 マップ上の宝箱マークをチェック!

ダンジョン内でコンパスを入手すると、宝箱のある場所がマップ上に表示される。マップに宝箱の表示があるのに部屋の中に宝箱が見当たらないときは、敵を全滅させたり、スイッチを作動させたり、まことのメガネを使用したりしてみよう。

↑マップ上にある、赤色の点が宝箱マーク。

↓いろいろと試してみよう。

心得14 仮面を変えながら進もう

ダンジョンでは、リンクの姿では進めない場所もある。そういう場所では、仮面を使って別の姿になってみよう。神殿ではその地方にいる種族の特技を使うことが多いので、行き詰まったら変身していろんなアクションを試そう。

↑リンクの力だけでのクリアは不可能だ。

↓各種族の特徴をちゃんと応用しよう。

心得15 ボス部屋ワープを使おう

「時の歌」でダンジョンのトラップはすべて初期化されてしまうが、ボスを倒しておけばボス部屋へ直通のワープが出現する。次からは、いきなりボスと対決できるようになる。

←入り口にあるムジュラのマークがワープゾーンだ。

『ムジュラ』のヒミツ ヒッ、ヒッ、ヒ……

ゾーラリンクの能力で、使うのを忘れがちなのがバリア（Ⓡを押しながらⒷ、または泳ぎ中にⓇ）。バリアを使うと魔力を消費してしまうが、周囲の敵にダメージを与えられるので攻撃の当てにくい水中の敵と戦うときに役立つぞ。

アクションの心得

仮面で変身することで、リンクはまったく違うアクションができるようになる。ここでは各種族ごとの特徴的なアクションの使い方を解説する。アクションのなかにはマニュアルに書かれていない意外な効果が隠されているものもあるので、ちゃんと使い方をマスターしておこう。

リンク

心得16 回転アタック

3Dスティック↑+Ⓐで出せる回転アタックは、敵にダメージを与えることはできないが、回転中はダメージを受けない無敵状態になる。また、コレで大きな箱やタルも壊すことができる。大きなツボにアタックすると、中に入っているものが飛び出すこともあるぞ。

⬆大きな木箱は、剣で斬っても壊すことができないけれど…。

⬆回転アタックで木箱にぶつかれば、コッパみじんに壊すことができるぞ。

デクナッツリンク

心得17 デク花をよく見よう

デク花をよ〜く見ると、花の色が異なり、ジャンプの高さに差があるのだ。黄色いデク花は、普通のデク花の倍の高さまで上昇できるのだ。

⬅⬆ジャンプの高さは変化するが、飛距離はあまり変わらない。

ゴロンリンク

心得18 プレスで押しつぶせ

リンクの姿では踏めない丸いプレススイッチも、ゴロンリンクのプレス(Ⓐを押しながらⒷ)でなら作動させられる。また、大きなスイッチはゴロンリンクでしか踏めないことを覚えておこう。

⬅この形のスイッチを見つけたら、プレスを使おう。

心得19 パンチでバクダンいらず

バクダンでしか壊せない岩や雪玉も、ゴロンリンクならパンチで壊すことができる。ただし、ヒビの入ったカベや大きな岩は、ゴロンリンクのパンチでも壊せないので、バクダンを使おう。

⬅岩をも砕く、とっても強烈なパンチなのだ。

ゾーラリンク

心得20 水中からジャンプ

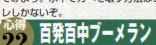
泳いでいるとき(水中で3Dスティック+Ⓐ)に、深くもぐってから水面へ飛び出すと、高くジャンプすることができる。これを使えば、よじ登れない足場の上へ飛び乗れるぞ。

⬅一度水中深くまでもぐらないとジャンプしない。

心得21 泳いで体当たり

泳いでいるときに木のカベにぶつかると、そのカベを壊すことができる。アヤシイ場所には、泳いで体当たりしてみよう。水中でカベを壊す方法はコレしかないぞ。

⬅水中で木のカベを見つけたらぶつかってみよう。

心得22 百発百中ブーメラン

Z注目してからブーメランを撃つ(Ⓑをしばらく押して離す)と、ブーメランが敵を追いかけて必ず当たるようになる。動きの早い敵を攻撃するときに効果を発揮するぞ。

⬅カベに当たらなければ、必ず注目した敵に当たる。

エポナ

心得23 乗馬中は無敵

エポナに乗っているときは無敵。バクダンが爆発しようが、炎が当たろうがリンクはダメージを受けない。敵が多い場所ではエポナに乗って進めば安全なのだ。さらに、エポナに乗ってぶつかれば敵を倒すこともできる。乗馬中は弓で攻撃するよりも、体当たりをしていったほうがいいぞ。

心得24 ニンジンでスピードアップ

エポナに乗ると画面に表示されるニンジンは、エポナのスタミナ。Ⓐを押すと、ニンジンを1本消費してスピードが上がる。スピードアップ中は、低いサクを飛び越えられるようになるぞ。高いサクを飛び越えるには、ニンジンを2本連続して使えばいい。また、ニンジンは時間がたつと回復するぞ。

⬆ニンジンがなくなるとスピードがガクッと落ちるので、残り1本になったら回復するまで待とう。

world map & distinctive feature of each region

ワールドマップと各地方の特色

リンクが迷い込んだタルミナは、平原を中心に四方を沼、山、海、谷に囲まれた世界。ハイラルで知り会った人たちにそっくりだけど、でもどこか違う不思議な人々がいろんな問題を抱えながら暮らしている場所だ。世界は大きく分けて5つの地方からなり、3日後の終末を迎えようとしている。

タルミナ平原中央部

- クロックタウン
- ゴーマントラック
- タルミナ平原
- ミルクロード
- ロマニー牧場

この世界、そしてリンクの冒険の中心となる地域。ほかの場所と違い、豊かな平原が広がっていて、それが人々が集まる理由となったのだろう。数多くのイベントが起こるぞ。

ウッドフォール地方

- 沼地
- ウッドフォール
- デクナッツの城
- ウッドフォールの神殿
- デクナッツのほこら

ウッドフォールと呼ばれる大きな滝の豊かな水でうるおう土地。本来は観光地だったようだ。奥地ではデクナッツ族が独自の王国を築き、よそ者をよせつけない。

スノーヘッド地方

- 山里
- スノーヘッドの神殿
- スノーヘッド
- ゴロンの里
- ゴロンのほこら
- ふた子島

もともと雪におおわれた山岳地帯だが、現在は例年にない厳しい寒さで、雪と氷に閉ざされてしまった。山里の東に住むゴロン族もその寒さに苦しめられているという。

グレートベイ地方

- グレートベイの海岸
- ゾーラホール
- 海賊の砦
- グレートベイの神殿
- ゾーラの岬
- トンガリ岩

平原の西に広がる海岸地帯。異常気象による水温の変化で、ゾーラ族は繁殖ができない危機におちいっている。また、不思議な霧で船が出せず、漁のできない状況でもあるのだ。

ロックビル地方

- イカーナの墓場
- イカーナ渓谷
- ロックビル

周囲を切り立ったガケに囲まれた地域で、普通の人は近づくことも困難な場所だ。また、イカーナはかつてある王族が治めていたが、現在は滅亡して墓だけが残されているという。

海賊の砦 ▶ P.44
グレートベイの海岸 ▶ P.40
ゾーラの岬 ▶ P.42

今回の攻略範囲はグレートベイの神殿に入る直前まで。その中に含まれるふたつのダンジョン攻略では、入り口からボス部屋までの手順を、ルートマップつきで解説! これでダンジョンで迷子になる心配とはサヨナラだ。また、前回紹介した地域は、よりくわしいポイント解説をプラス。ハートのかけら集めに、ストーリー攻略に、どしどし活用してほしいのだ!

FIELD ●フィールドマップ　マップの見方

❶このエリアの地名
❷このエリアのハートのかけら、穴、カカシポイント、フクロウの石像の数
❸このエリアの総合的な情報
❹登場するモンスター、店の情報
❺欄外情報。小ネタから特ダネまで
❻解説。青いカコミはストーリー進行上必須な手順。アルファベットはマップ上のものと対応。

❶このダンジョンの名称および情報
❷ダンジョンマップ。丸囲みの数字は、その部屋の番号。
❸攻略のチャート。どのような順番で各部屋を進めばいいかを記載。また、各部屋でするべきことも簡単に説明。
❹解説。マップ内には、それぞれの手順時の攻略ルートも記載。
❺神殿に入るまでの流れ。

スノーヘッド ▶ P.35
スノーヘッドの神殿 P.56
ゴロンの里 ▶ P.36
山里 ▶ P.32
ロックビル
クロックタウン ▶ P.16
イカーナ渓谷 ▶ P.48
ミルクロード ▶ P.38
ロマニー牧場 ▶ P.39
ウッドフォール ▶ P.30
ウッドフォールの神殿 P.52
沼地 ▶ P.24
デグナッツの城 ▶ P.28

アイコンの見方……

- ハートのかけらのある場所。4個集めると最大HP＋1。
- はぐれ妖精が出現する場所。触れればつかまえられる。
- フクロウの石像のある場所。剣で斬るとワープポイントに。
- 宝箱が置いてある場所。中身は基本的にルピーだ。
- ゴシップストーンの場所。まことのお面で情報が聞ける。
- デク花のある場所。デク花ジャンプに使う。
- 何らかのメロディーに反応する場所。
- 魔法のマメを植えられる場所。成長すると葉に乗れる。
- カカシポイント。「録音案山子の歌」で呼び出せる。

■フクロウの石像とは?

右の場所にはフクロウの石像があり、それを剣で斬ると「大翼の歌」で石像の前にワープできる。剣で斬った場所にしか移動できないので注意。

クロックタウン	山里
沼地	スノーヘッド
ウッドフォール	グレートベイの海岸
ミルクロード	ゾーラの岬

迷いの森からイカーナ渓谷まで 最短ルートで進む

01 迷いの森
●スタルキッドを追いかける

―

02 クロックタウン
●魔法の大妖精に魔力をさずかる
●時計塔で時のオカリナを取り戻す
●「いやしの歌」を覚える

P.16へ

03 タルミナ平原
●スタルキッドのラクガキを見る
●ウッドフォールへ行く

P.22へ

04 沼地（観光ガイド）
●不思議の森へ行く

P.24へ

05 不思議の森
●森の中でコウメを見つける
●コタケからクスリ入りのビン入手
●コウメにクスリを渡す

P.26へ

06 沼地（観光ガイド）
●ボートクルーズ乗り場へ行く
●コウメと話し、ボートクルーズに乗り、デクナッツの城前で降りる

P.24へ

07 デクナッツの城
●デクナッツリンクで城内に入る
●中庭の穴で魔法のマメ入手
●サルから「目覚めのソナタ」を覚える

P.28へ

08 沼地（毒沼）
●フクロウから「大翼の歌」を覚える
●デク花を使ってウッドフォールへ

P.30へ

09 ウッドフォール
●デクナッツの紋章の上で「目覚めのソナタ」を演奏し、神殿に入る

P.30へ

10 ウッドフォールの神殿
●勇者の弓入手
●オドルワの亡骸入手
●「誓いの号令」を覚える

ダンジョンクリア後にできること
●デクナッツのほこらに入れる
●コウメの射的ゲーム

←弓をうまく使って、謎を解いていくウッドフォールの神殿。

P.52へ

11 タルミナ平原
●ツララを弓で落として氷を壊し、平原北への道を通れるようにする

P.22へ

12 タルミナ平原北
●雪玉をバクダンで壊して進み、山里へ向かう

P.32へ

13 山 里
●ふた子島を抜け、ゴロンの里へ

P.32へ

14 ゴロンの里
●フクロウを追いかけ、まことのメガネ入手
●ダルマーニ３世を見つけて追跡

P.36へ

15 ふた子島
●ダルマーニ３世を追って山里へ

P.34へ

16 山 里
●ダルマーニ３世を追い勇者の墓へ
●ゴロンの仮面入手。温泉を使えるように

P.32へ

17 ゴロンの里
●門番と話すか、ゴロンプレスではこらに入る扉を開く

P.36へ

18 ゴロンのほこら
●泣いている長老の息子に会う

P.36へ

19 ふた子島
●氷づけの長老を温泉のお湯で元に戻し「半分だけの子守歌」を覚える。
（※３日めは長老は山里にいる）

P.34へ

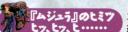
20 ゴロンのほこら
●長老の息子に半分だけの子守歌を聞かせ「ゴロンのララバイ」を覚える

P.36へ

21 谷 道
●ガケをゴロンリンクのまるまりダッシュで飛び越える

P.35へ

22 スノーヘッド
●「ゴロンのララバイ」で吹雪を止めて、神殿に入る

P.35へ

エポナとフックショットを入手すると、リンクの行動範囲はイッキにタルミナ全土に広がる。メインのダンジョン攻略をガンガン進めるのもいいけれど、行動範囲の広がったフィールドをあちこち散策してみるのもオススメだ。

完全攻略チャート

ゲーム開始からふたつの神殿をクリアし、グレートベイの神殿に至るまでのポイントをまとめてみた。気になる項目をチェックして、各ページにアクセス！

新たな敵がリンクを待ち受ける！

23 スノーヘッドの神殿

- 炎の矢入手
- ゴートの亡骸入手

P.56へ

ダンジョンクリア後にできること

- ゴロンレース
- 大バクダン購入

←5つの階層を行ったり来たりするので迷わないように！

24 ミルクロード

- 1日めに大バクダンで大岩を壊してロマニー牧場へ

P.38へ

25 ロマニー牧場

- ロマニーから「エポナの歌」を覚える

P.39へ

26 タルミナ平原

- 平原西のサクをエポナに乗って飛び越える

P.22へ

27 グレートベイの海岸

- 沖合にいるミカウを浜辺まで押し、ゾーラの仮面入手
- 海底から海賊の砦へと侵入する

P.40へ

28 海賊の砦（港）

- 女海賊に見つからないように内部に侵入する

P.44へ

29 海賊の砦（内部）

- 4個のゾーラのタマゴを取り戻す
- フックショット入手
- 写し絵の箱で女海賊を撮る

P.46へ

30 グレートベイの海岸

- 漁師に会い、女海賊の写し絵と交換でタツノオトシゴ入手

P.40へ

31 トンガリ岩

- タツノオトシゴについていく
- 海ヘビを倒し、3個のゾーラのタマゴを取り戻す

P.40へ

32 グレートベイの海岸

- 海洋研究所の水槽に7個のゾーラのタマゴを入れる。「潮騒のボサノバ」を覚える

P.40へ

33 ゾーラの岬

- ルルに「潮騒のボサノバ」を聞かせる
- カメに乗ってグレートベイの神殿へ

P.42へ

グレートベイの神殿へ

カメの導きにより3つめの神殿に挑め

BONUS CHART（ボーナスチャート）

ゴーマントラック～イカーナ渓谷

エポナ入手後は、タルミナ平原の東、イカーナ地方に進むこともできる。ここでは簡単に解説！

ゴーマントラック

- 馬レースに勝ち、ガロのお面入手

P.38へ

タルミナ平原東

- エポナに乗ってサクを飛び越える

P.48へ

イカーナの墓場

- スタル・キータから隊長のボウシ入手
- 1日めにスタルベビーに墓をあばかせて、「嵐の歌」を覚える

P.50へ

タルミナ平原東

- ガロのお面をつけ、渓谷へと進む

P.48へ

イカーナ渓谷

- グレートベイの神殿をクリアすれば川の向こうにラクに進める

P.48へ

フィールド編

タルミナ平原を中心にして広がるフィールドをマップ解説。クリアに必須のイベントだけでなく、サブイベントや入手アイテムなどもフォローしてあるぞ。

POINT
町は全体で5つのエリアに分けられる。時のオカリナ入手後もイベントは多いぞ。

SHOP

●雑貨屋

品名	価格
赤いクスリ	30ルピー
緑のクスリ	30ルピー
妖精	50ルピー
デクの棒（1本）	10ルピー
デクの実（10個）	30ルピー
矢（30本）	30ルピー
矢（50本）	40ルピー
勇者の盾	80ルピー

●バクダン屋

品名	価格
バクダン（10個）	30ルピー
ボムチュウ（10個）	40ルピー
ボム袋	50ルピー
大きなボム袋	90ルピー
大バクダン	50ルピー

●マニ屋

品名	価格
ボム袋	100ルピー

SHOP

●ミルクバー

品名	価格
ふつうのミルク	20ルピー
シャトー・ロマーニ	200ルピー

●アキンドナッツ

品名	価格
魔法のマメ	10ルピー

●チンクル

品名	価格
クロックタウン	5ルピー
ウッドフォール	40ルピー

タルミナ平原へ（P.22）
北エリア
妖精の泉
デクナッツのプレイスポット
町長公邸
天文台
剣道場
ポストハウス
タルミナ平原へ（P.22）
西エリア
時計塔
ナベかま亭
ミルクバー・ラッテ
タルミナ平原へ（P.22）
東エリア
宝くじ屋
バクダン屋
銀行
マニ屋裏部屋
南エリア
日替り遊戯場
（夜）
雑貨屋
洗濯場
マニ屋
宝箱屋
（昼）
カエル
射的場
タルミナ平原へ（P.22）

MONSTERS
● スタルチュラ

ボンバーズ団員が逃げている場所

「時の逆さ歌」で時の流れを遅くして、何か気づいたことはない？　ほら、住民の中に妙に歩きの遅い人がいるでしょ。これはその人物がタイムスケジュールどおりに行動するせいだ。時の流れが遅いと、そのぶんゆっくり歩かないと時間どおりに到着しないからね。

北エリア

ここには妖精の泉とボンバーズ団長のジムがいるので、時のオカリナを手に入れるまではよく訪れる。そのあとは足を運ぶ回数が減るけど、ハートのかけらや、手帳イベントなどが隠されているぞ。

A 大妖精様をお助けせねば!

はぐれ妖精を助けたら、この泉まで連れ戻そう。バラバラになっていた魔法の大妖精が元に戻って、リンクに魔力をさずけてくれるのだ。これでシャボンが使えるようになる!

↑大妖精の力は強力。こりゃほかの大妖精にも会わなきゃ。

B ボンバーズ入団テスト対策

ジムが吹き矢で狙う風船をシャボンで割り、彼に話しかけると、ボンバーズ入団テストが始まる。鬼ごっこで5人をつかまえれば、天文台への地下通路を通る暗号を教えてもらえるぞ。

↑一度暗号を聞けば、あとは鬼ごっこなしでOK。

回転で高速移動

↑普通に移動するよりも回転アタックのほうが速い。逃げてもムダムダムダ。

門の近くに追いつめろ

↑団員は町の外には出ないので、門に追い詰めれば袋のネズミ状態!!

C リンクで入団テストすると…!

時のオカリナ入手後、ジムの風船を割ってリンクで話しかけよう。入団テストに合格すると、団員手帳をゲットできる!

↓ボンバーズの団員になれるのは人間だけなのさ。

↑デクナッツリンクに戻ってはダメなのだぁ!!

D チンクルからマップをゲット

日 3日間
時 午前6時～午後6時

チンクルのマップがあれば、その土地で迷うことはない。クロックタウンの地図はたったの5ルピーだから、スグに買おう。

↓魔力を持ったあとは、風船を撃ち落とせ!

↑魔力がないうちはいつも地面にいるぞ。

E おふくろさんを守れ!

日 1日め
時 午前1時～午前2時

真夜中に北エリアにいるとバクダン屋のおふくろさんがサコンに襲われる光景を目撃。荷物を取り返すとお礼にバクレツのお面がもらえ、バクダン屋で大きなボム袋を90ルピーで買える。

↑この状態でもサコンは逃げている。早くⒶを押して追跡を!

剣で荷物を斬ると……

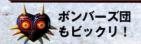
↑人を斬らずにブツを断つ、とばかりにバッサリ。フッ、しょせんはコソドロ。

バアさんがお礼を!

↑バクダンの代用品となるバクレツのお面をもらう。人助けって気持ちいい～ん。

F 木の上のハートはリンクで取る

木の上を見上げるとハートのかけらを発見。リンクですべり台の近くにあるクイから木まで、ジャンプで渡っていこう。デクナッツリンクではジャンプの飛距離が足りなくて届かないぞ。

↑すべり台から登れないこともないけど、時間のムダです。

G デクナッツのプレイスポット

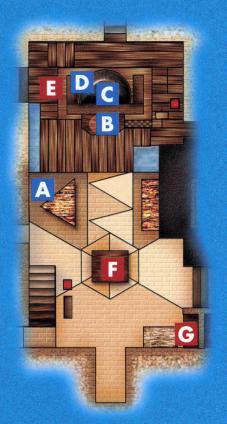
デク花を使ってサクに囲まれた穴に入ると、そこはデクナッツのプレイスポット。ここで新記録を出すと50ルピーがもらえる。さらに3日連続で新記録なら、ハートのかけらがもらえる。

←時間を戻してしまうと1日めからやり直しになってしまう。

H 再び大妖精の泉へGO!

時のオカリナで元の姿に戻れたら、もう一度はぐれ妖精を助けて泉に来てみよう。今度は大妖精のお面をもらえるのだ。ダンジョンで、はぐれ妖精を集めるのにスゴ〜ク役立つぞ。

←魔力のほかにお面もくれる気前のいい大妖精様。江戸っ子?

南エリア

町のシンボルの時計塔があり、ほかの4つのエリアにつながっている町の中心地。時のオカリナ入手までの重要なイベントが展開するぞ。ゲームのスタート地点でもあるし、もう見慣れた場所だよね。

A 月の涙とデク花を交換

アキンドナッツのいるデク花はこのままでは使えない。そこで、彼の欲しがっている月の涙を渡して、かわりにこのデク花の権利書をもらおう。これで時計塔まで行けるようになるぞ。

←時計塔だけでなく、ヤグラや屋台の屋根に行くこともできる。

B いざ! 時計塔へ

日	3日め
時	午前0時以降

時計塔の扉が開いたら、アキンドナッツからゆずり受けたデク花で時計塔へ行こう。階段を登ってスタルキッドと対決だ!

⬇扉の前のハートのかけらももらっちゃえ!

⬆デクナッツはこの方法でないと登れない。

C 時のオカリナ奪還計画

日	3日め
時	午前0時以降

スタルキッドにシャボンを当てれば、奪われた時のオカリナを取り戻せる。取り戻して演奏するのは「時の歌」だ!

⬇「時の歌」で最初の朝にタイムスリップ!

⬆スタルキッドにはダメージを与えられない。

D お面屋との約束はどうなった?

時のオカリナを取り返したら、時計塔の地下にいるしあわせのお面屋と再会しよう。「いやしの歌」を教えてくれ、リンクにかけられた呪いも解ける。これでやっと町の外へ出られるぞ!

←お面屋との約束は果たしてないが、それはそれってことで。

E フクロウの石像は要チェック

リンクの姿に戻ってできるようになることのひとつ。それがフクロウの石像の封印を解くことだ。リンクの剣で石像を斬ると翼が開き、「大翼の歌」で石像前までワープできるようになるぞ。

←『時のオカリナ』のケポラといっしょみたい。ホッホー。

『ムジュラ』のヒミツ ヒッ、ヒッ、ヒ……

南エリアのイヌは、リンクの変身した姿によって、いろんな反応を見せてくれる。デクナッツリンクには攻撃し、ゴロンリンクだとほえ出し、ゾーラリンクなら匂いをかいでくるのだ。そのほかでは、ブレー面でマーチを演奏すると後ろをついてくるぞ。

F 3日め限定お宝チェック!

日	3日め
時	1日中

3日めになると月見ヤグラの上に宝箱が出現する。右の方法でヤグラに飛び移れば、50ルピーをゲットできるのだ。

⬆デク花ジャンプでヤグラに接近。乗れそうで乗れないけど、Ⓑで花から手を離して…。

⬆3Dスティックをヤグラの方向に倒していればつかまれる。あとは登って宝箱オープン!

G デク花かフックショットで行けます

この宝箱は、屋台の屋根の上からウサギずきんをつけてジャンプするか、フックショットを宝箱にひっかけて飛び移ろう。

⬇ウサギずきんで宝箱の場所へ飛び移ればOK。
⬆まずはデク花で隣にある屋台の屋根に着地。

東エリア

宿屋に酒場、ミニゲーム場などの娯楽施設がそろう、クロックタウンの歓楽街。人々が集まるエリアということで、当然イベントも数多く発生する。人々との会話に耳をかたむけるといいことがあるかも。ミニゲームは3つの店で5種類が遊べる。それぞれのお店でハートのかけらが用意されているぞ。

A 暗号を言うでしゅ!

この先に天文台があるんだけど、ボンバーズ団員が通せんぼ。でも入団テストで教わる暗号を答えられればちゃんと通してくれる。暗号を知らない人は、まずは北エリアへ。

⬅暗号を忘れたら、団員手帳から団員との会話で確認を。

B 天文台で月の涙をひろう

天文台のじいさんに会い、望遠鏡で時計塔の上をチェックすると、天文台の外で月の涙がひろえる。天文台にはそのほかにも注目ポイントがいくつかあり、お世話になることが多いのだ。

左の水路の奥に隠し部屋

⬅カベのヒビをバクダンで壊すと100ルピー!

風船はもちろん飛び道具で

⬅シャボンでなくても飛び道具なら何でもOK。

カカシポイントもあり

⬅雑貨屋のカカシで事は足りるので出番なし?

望遠鏡でのぞいてみると

⬅時計塔の屋上でスタルキッドを目撃!!

C もうひとつの団員手帳入手法

じつは2回めのボンバーズ入団テストをしなくても団員手帳はもらえるぞ。時のオカリナ入手後、リンクで暗号を使って天文台に入り、外に出ようとするとジムが団員手帳をくれるのだ。

⬅なぜ暗号を知ってるかって? そいつは言えねえな〜。

D 射的場で矢立てをアップ

日	3日間
時	午前6時〜午後10時

ウッドフォールの神殿で勇者の弓を手に入れたら、いままで遊べなかった射的場が解禁となる。最高記録で矢立てがグレードアップし、パーフェクトでハートのかけらがもらえる。

⬅矢の持てる本数が10本も増える。次は沼の射的場だ!

クロックタウン

E ナベかま亭へご案内します

宿屋のナベかま亭にはオーナー家族と多くの宿泊客がいて、いろんな会話やイベントが発生する。ここにその一部を紹介するけど、ほかにも探せばまだまだあるかも!!

おばあさんで時間を進める

←1、2日めの昼に眠くなる本を読んでもらえる。

部屋の予約取ってたっけ？

←なぜかこんなことを聞かれたり。予約をした？

アナタはカミがほしいですかぁ？

←アンジュさ〜ん、トイレの紙を切らしてますよ。

3日めの夜は従業員室へ

←誰もいなくなった部屋の宝箱に100ルピーあり。

F 100ルピーの取り方あれこれ

射的場の裏を進んだエリアの宝箱は、日替わり遊戯場の上をジャンプで渡れば取れる。以下に紹介する3つの方法でジャンプの飛距離を延ばすのがポイントだ。

←カベにあるマトの飾りがちょうど足場になり、射的場の裏に進める。

①コッコを使って飛び移る

↑鬼ごっこで団員が使うコッコをつかまえよう。

②ウサギずきんをつけて渡る

↓このジャンプ力ならいける！

③ゾーラの仮面でもOKです

↑ゾーラ族はこどもリンクより能力が高いのだ。

G お姉さんはゴロンがお好き？

ゴロンリンクの姿になって、受付のお姉さんに話しかけて、30ルピー払ってミニゲームを行う。制限時間以内に宝箱を開けると、中からハートのかけらが出てくるぞ。

←受け付けさえゴロンリンクで行えば、あとはどの姿でもOK。

H ラッテでここぞのお買い物

日	3日間
時	午後10時〜午前6時

ロマーニのお面をつけるとラッテに入れる。マスターと話せば200ルピーで貴重なシャトー・ロマーニが買えちゃうのだ!!

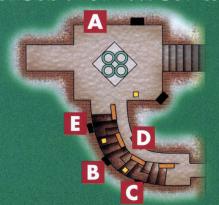
↑トトとゴーマン座長がお客として訪れる。

↓魔力を無制限に使える超お役立ちアイテム!!

西エリア

東エリアが歓楽街なら、西エリアは商店街といったところ。雑貨屋をはじめとする3軒並びの商店と銀行には、なにかとお世話になることが多いはずだ。イベントだってほかのエリアに負けてないぞ。

A 免許皆伝でハートのかけら

日	1〜2日め	3日め
時	1日中	午後11時まで

剣道場での上級テストを30点満点でクリアすると、ハートのかけらがもらえる。テストでは2本ずつ出現する10本の丸太の斬り方を試されるが、すべてジャンプ斬りで切るだけなので簡単。

←すべてZ注目+Ⓐで斬る。あらかじめ剣は抜いておこう。

B 雑貨よりもカカシが目当て？

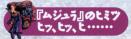
雑貨屋にいるカカシにメロディーを聞かせれば、「録音案山子の歌」で出現ポイントにカカシを呼び出せるようになるぞ。

↓フレーズは8音使わないと受けつけてくれない。

↑カカシの前で楽器を使おう。

『ムジュラ』のヒミツ ヒッ、ヒッ、ヒ……

名前のわりに誰も洗濯に来ない洗濯場。あまり人の出入りがない場所だけど、2日めの昼になぜかアンジュが来ているのだ。いつもはナベかま亭の中で移動しているだけなので、この光景はめずらしいかも。カサもさしてるし……って、雨が降っているからか。

C マニ屋の利用法教えます

日 3日間
時 午後10時〜午前5時

午後10時に開店するマニ屋は、普段は何も売っていないけど、特定の状況になると掘り出しもののアイテムが売りに出される。またビンの中身はほとんどの物を買い取ってくれる。

⬅2日め午前1時に行くと、サコンが盗品を売りに来るシーンが見られる!!

掘り出しもの

⬆タルミナ平原でタックリーに奪われたアイテムを買い戻せる。

買い取り

⬇ビンの中身は何でも買い取る。砂金はなんと200ルピー!

大きなボム袋

⬆大きなボム袋がバクダン屋で売られていない場合、3日め午後10時に買える。

D 銀行でこんなものもらえます

初めて銀行に来たとき、預金額で景品がもらえるって言われたこと、覚えてるよね? 注目の景品と金額は以下のとおりだ。やはり目指すは5000ルピーだよね!

⬅地道に預けたもん勝ち! 小さなことからコツコツとね。

200ルピーで大きなサイフ

⬆このサイフは必需品。真っ先に入手したい。

1000ルピーでキャッシュバック

⬇利子で5ルピー。つまり金利は0.5%。

5000ルピーでハートのかけら

⬆もう預金できないけど、いいものくれたから許す。

E 大きなボム袋と大バクダン

日 2日め以降
時 午前6時以降

おふくろさんを助けていれば大きなボム袋が買える。また、大バクダンの試験に合格していれば50ルピーで買えるぞ。

⬇大バクダンは時間に関係なくいつでも買える。

⬆大きなボム袋はマニ屋より10ルピーおトク。

洗濯場

せまいエリアだけど、お面の少年とかいろいろと気になることは多いよね。

A カエルはゲーロでふりカエル

ここにいるカエルはこれまでZ注目はできたけど、それ以外何の反応もなかったでしょ? じつはカエルとはゲーロのお面があれば会話ができるんだ。お面を手に入れて戻ってきてね。

⬅各地にいる仲間全員を探し出して会話しよう。

B グル・グルさんの告白

日 1〜2日め
時 午後6時〜午前6時

ゴーマン一座の楽士グル・グルは、夜になるとここで演奏している。彼に話しかけると、過去にいた楽団のできごとを告白。聞いてくれたリンクにブレー面というお面をくれるのだ。

⬅リーダーはイヌだったって…あんた、イヌ以下だったの!?

C 2日め夜に流れ着くルピー

日 2日め
時 午後6時〜午前6時

知ってのとおり、2日めは夜になるまで雨が降っている。そしてその雨で増水した影響からか、洗濯場の水路にルピーが流れ着くのだ! 夜が明ける前に泳いで取っておこう。

⬅3日めにはなくなるし、デクナッツリンクでは取れない。

D 訪ねるときは呼び鈴がエチケット

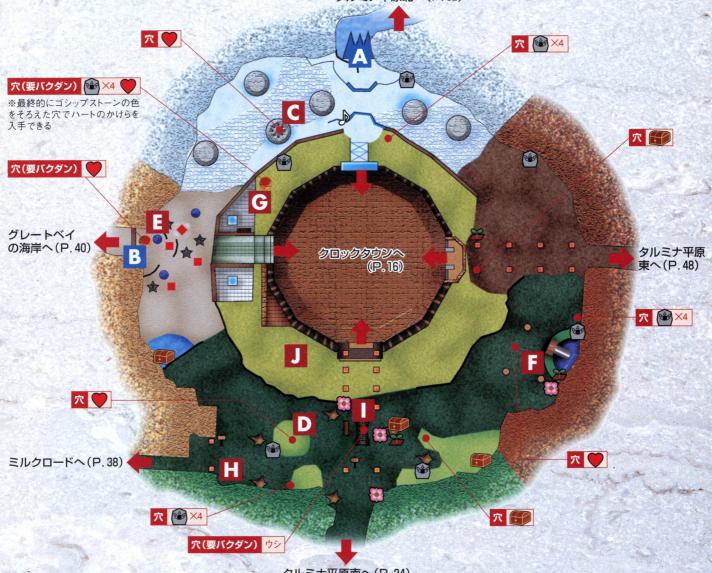
マニ屋の家らしき建物は、扉にカギがかかっていて中に入れない。橋にある呼び鈴を剣などで攻撃して鳴らさないと、開けてもらえないのだ。もっとも開いても中には入れないんだけどね。

⬅少年が顔を出すけど、話せないし家にも入れず。なぜなの!?

リンクが次に目指す地は……東西南北どっちかな？

タルミナ平原

カカシ 0　ハートのかけら 5　穴 11　フクロウ 0

POINT
ここからリンクは各地へと旅立っていく。その前にハートのかけらを忘れずにね。

タルミナ平原北へ（P. 32）

穴 ♥

穴（要バクダン）×4 ♥
※最終的にゴシップストーンの色をそろえた穴でハートのかけらを入手できる

穴（要バクダン）♥

グレートベイの海岸へ（P. 40）

穴 ♥

ミルクロードへ（P. 38）

穴 ×4

穴（要バクダン）ウシ

タルミナ平原南へ（P. 24）

穴 ×4

穴

クロックタウンへ（P. 16）

タルミナ平原東へ（P. 48）

穴 ×4

穴 ♥

穴

A B C D E F G H I J

MONSTERS

- 青バブル
- イーノー
- グエー
- グリーンチュチュ
- ジャイアントビー
- スタルウォール
- スタルチュラ
- タックリー
- デクババ
- ドドンゴ
- バイオデクババ
- バッド・バット
- ピーハット
- 本物のボムチュウ
- ミニババ
- 幼生ピーハット
- リーバ
- レッドチュチュ

『ムジュラ』のヒミツ ヒッ、ヒッ、ヒ……

魔法のマメってめんどうだよね。泉の水か「嵐の歌」でわざわざ水をかけなきゃいけないんだもん。でも、ひとつだけその手間をなくす方法があるんだ。それは2日めの昼にマメをまくこと。この時間は雨が降っているため、雨の水分で成長するってわけ。

A 弓で氷を撃ち落とせ！

スノーヘッドへ通じる北の道は、氷のカベにさえぎられて先に進めない。でもよく見て！ 上にツララ状の氷ができているよね。これを勇者の弓で撃ち落とせば先に進めるのだ。

⬅1発目で落ちなくてもあわてない。2発めで落ちるぞ。

B エポナで西部戦線に殴り込み！

グレートベイへ行くためには、ジャマなサクを乗り越えなきゃいけない。それにはエポナの力が必要となるぞ。エポナにムチを入れて加速すれば、この程度のサクならひとっ飛びだ！

⬅真正面から突進を。大丈夫、エポナの力を信じなさいって！

C ドドンゴ退治でドドンとハート

この穴にいるドドンゴを2匹倒せば、ハートのかけらがもらえる。接近戦は危険なのでバクダンで遠くから倒すといい。

⬇1匹倒したら残りは剣で戦っても問題ない。

⬆1匹倒すのにバクダンは6発必要。多めに用意。

D ピーハットもハート持ち

穴の中に1匹だけいるピーハットを倒すとハートのかけらをゲットできる。確実に倒すなら勇者の弓を入手してからチャレンジしよう。夜はバクダンで土から出すこと。

⬅Z注目しつつ後ろに逃げながら攻撃！ 剣よりラクラクよ。

E ハチの巣に隠されたハート

この穴は天井に注目。右側のハチの巣を落とすと、巣から水の底にハートのかけらが落ちる。ゾーラリンクで入手する。

⬇水の底に落ちるのでゾーラリンクでないとムリ。

⬆弓やフックショットで落とす。シャボンでもOK。

F アキンドナッツを追跡せよ

望遠鏡でアキンドナッツが穴の中に入るのを目撃してから、その穴に進入すると、アキンドナッツからハートのかけらが買える。

⬇100ルピーまで値切ることができるぞ。

⬆天文台の望遠鏡でアキンドナッツを追う!!

G ゴシップストーンの色合わせ

穴の中に4つのゴシップストーンがある場所で、仮面に対応した曲を演奏して色をそろえると、ハートのかけらがもらえる。

⬇4つの穴で同じ曲を演奏していこう。

⬆巨大なゴシップストーンの前で演奏しよう。

H 盗人のタックリーに気をつけろ

このあたりをグルグル回っているタックリーは、リンクを見かけるとタックルし、ルピーやアイテムを盗もうとする油断のならないヤツだ。相手にせずにとっとと走り抜けよう。

⬅でも、倒すと200ルピー落としてくれるぞ。

I やっぱ牛乳でしょ！

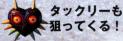
木のアーチの真下でバクダンを使って隠し穴を発見！ 中にはウシがいて「エポナの歌」を聞かせればミルクがもらえる。

⬇ハートの数が少ないうちは妖精よりもこっち。

⬆振動パックがあるとブルブルします。おおぅ！

J 周回グエーのヒミツ

クロックタウンの城壁に沿ってず〜っと飛んでいるグエー。じつはこいつに「目覚めのソナタ」「ゴロンのララバイ」「潮騒のボサノバ」を聞かせると、なぜかルピーを落としていくのだ。

⬅グエーの前で曲を演奏するとルピーを落とし始めるぞ。

ふたつの射的がおみゃ～さんの参加を待ってるがや

タルミナ平原南&沼地（観光ガイド）

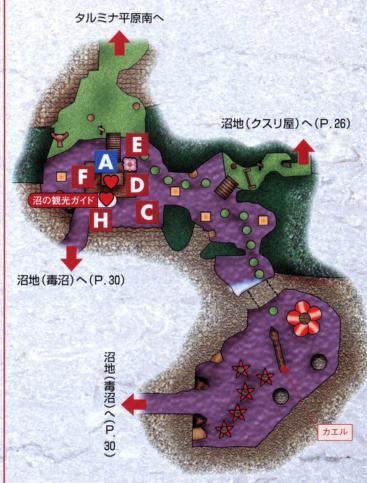
カカシ 0　ハートのかけら 4　穴 1　フクロウ 1

POINT
ウッドフォールの神殿で勇者の弓を手に入れたら、射的場と観光ガイドへ行こう。

タルミナ平原南

SHOP
●チンクル
ウッドフォール ……………20ルピー
スノーヘッド ………………40ルピー

MONSTERS
- ウルフォス
- グリーンチュチュ
- デクババ
- バッド・バット
- ミニババ
- レッドチュチュ

沼地（観光ガイド）

SHOP
●アキンドナッツ
魔法のマメ ……………………10ルピー

MONSTERS
- オクタロック
- ダイオクタ
- デクババ
- ミニババ

『ムジュラ』のヒミツ ヒッ、ヒッ、ヒ……
最初はボートクルーズのボートでしか倒せないダイオクタだが、離れた場所から勇者の弓やゾーラリンクのブーメランなどの飛び道具を使えば倒せるのだ。コウメオババを助けなくても沼地（毒沼）へ行けるので、ちょっとだけ時間短縮になるぞ。

A ステキなボートクルーズへ出港

不思議の森でコウメオババを助けると、ボートクルーズができるようになる。このボートに乗れば、水路をふさいでいたダイオクタを倒してデクナッツの城まで安全に行けるのだ。

⬅コウメオババを助けていないと、準備中で乗れないぞ。

コウメオババ救出後に

⬆コウメオババを救出したあとなら、最初は無料でボートに乗れるぞ。

ダイオクタ撃退！

⬆ボートでぶつかれば、ダイオクタに吸い込まれることなく倒せるのだ。

B 木に登ってハートのかけらGET

木の上にはハートのかけらがある。上空のバッド・バットをすべて倒してから、木のハシゴの部分を登ってゲットしよう。

⬇ツルにも見えるが、じつはハシゴになっている。

⬆バッド・バットはシャボンで倒すといいぞ。

C 沼の水はキレイです

沼の観光ガイドがある場所の沼の水は、毒に汚染されていないのでキレイ。あきビンを使えば泉の水が手に入るぞ。アキンドナッツから魔法のマメを買ったら、泉の水はここでくもう。

⬅沼でくんでも、アイテム名は泉の水だったりする…。

D 芸術的な写し絵募集中

ボートクルーズをするともらえる写し絵の箱で、いろいろ撮ってオヤジに見せよう。撮ったものに応じて賞品がもらえるぞ。

⬇めずらしい写真を撮れば、いい賞品がもらえるかも。

⬆写し絵の箱で沼地の景色を撮影しよう。

E デクナッツにしか売らないッピ

デクナッツの城の地下で、魔法のマメを買ったことがあれば、沼の観光ガイドのベランダにいるアキンドナッツに、デクナッツリンクで話しかけると魔法のマメを売ってくれるぞ。

⬅魔法のマメの使い方を知らないと売ってくれないのだ。

魔法のマメは10ルピー

⬆魔法のマメは何個買っても、10ルピーから値上がりしないので安心。

都会の土地を探してます

⬆リンクで町のデク花の権利書を渡すと、ここの土地の権利書がもらえるぞ。

F デク花ジャンプで屋根の上へ

沼の観光ガイドの屋根の上には、ハートのかけらがある。アキンドナッツから沼の権利書をもらったら、さっそくデクナッツリンクでデク花ジャンプをして取りにいこう。

⬅屋根のでっぱりの部分から登って、ハートのかけらをゲット。

G 勇者の弓が必要だぎゃあ

ウッドフォールの神殿で勇者の弓を入手したら射的場で遊べる。制限時間以内にパーフェクトを出せば、賞品がもらえる。

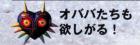
⬆制限時間内に出現する敵をすべて倒せ！　1匹でも逃がすと賞品がもらえないぞ。

⬆賞品は1回めのパーフェクトで矢立てのパワーアップ、2回めはハートのかけらだ！

H 射的なボートクルーズへ出港

ウッドフォールの神殿をクリアして、毒沼が浄化されていれば、ボートクルーズをしながら射的ゲームができるようになるぞ。

⬇新記録を出すとハートのかけらがもらえる。

⬆ウッドフォールの神殿をクリアしてから来よう。

かぐわしい香りのキノコ収穫シーズン到来！

沼地（クスリ屋）&不思議の森

カカシ 0　ハートのかけら 0　穴 1　フクロウ 0

POINT
ブータンのお面を入手したあとに、再び来よう。青いクスリを入手できるぞ！

沼地（クスリ屋）

SHOP

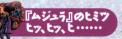
●魔法のクスリ屋
青いクスリ……………………60ルピー
緑のクスリ……………………10ルピー
赤いクスリ……………………20ルピー

MONSTERS
- デクババ
- ミニババ

不思議の森

MONSTERS
- スナッパー
- デクババ
- ミニババ

コタケオババ
B
A
3日め
沼地（クスリ屋）へ

体力と魔力を全回復できる青いクスリを買いに行くのは、ゲームの中盤以降でかまわない。むしろ、ゲーム序盤はリンクの体力や魔力の最大値が少ないので、妖精や緑のクスリのほうがオススメ。金銭的にも安上がりにすむしね。

A 不思議の森を道案内でござル

不思議の森の入り口にいるサルに話しかけると、コウメオババがいる場所まで道案内してくれる。サルの案内なしでも、マップの矢印の道順で進めばコウメオババに会うことができるぞ。

⬅サルが通るルートは日によって違うので注意。

B 赤いクスリを持っていこう

不思議の森の最深部には、コウメオババが倒れている。彼女を助けるには、赤いクスリが必要だ。赤いクスリは、コウメオババと話したあとに、コタケオババと話せば無料でもらえるぞ。

⬅コウメオババにはリンクで話しかけないとダメだぞ。

コタケオババを探そう

⬆コタケオババは、1日めはクスリ屋、2日め以降は不思議の森にいるぞ。

あきビンがもらえる

⬆救出に使った赤いクスリのビンは、あきビンとしてリンクのものになる。

C 道案内サルに恩返し

➡森の道案内のお礼に、つかまったサルを救出しにいこう。

コウメオババを救出して不思議の森を出ると、サルからデクナッツの城につかまった仲間を助けてほしいと頼まれる。森の観光ガイドへ行き、ボートクルーズでデクナッツの城へ向かおう。

D 魔法のクスリ販売中

クスリ屋では、コタケオババが魔法のクスリを販売している。ただし、コウメオババを助けていないと、2日め以降は不思議の森に行ってしまうぞ。救出後はまたクスリ屋に戻ってくる。

⬅クスリを安く買えるので、ルピーの節約になるぞ。

コタケオババ出動！

⬆2日めにクスリ屋に来ると、コタケオババが屋根から出動するシーンを目撃！

クスリをもらうと戻る

⬆不思議の森で赤いクスリをもらえば、コタケオババはクスリ屋に戻る。

E 2日めはちょっとおトク

不思議の森は、2日めのルートにだけ穴がある。この穴の中には50ルピーが入った宝箱があるので、手持ちのルピーが少ない人は、2日めに不思議の森へ行くといいだろう。

⬆サルは見失ってしまうが、ルピーを入手できるのでウレシイ。

F かぐわしい香りのキノコ狩り

不思議の森には、コタケオババが探しているキノコが生えている。ブーサンのお面をつけて紫の煙が出ている場所を探し、あきビンを使えば取れるぞ。入手したらコタケオババに渡そう。

⬅ブーサンのお面をつければ、キノコの場所がわかるのだ。

青いクスリが買えるように！

⬆キノコをコタケオババに渡せば「時の歌」を吹くまで青いクスリを買えるぞ。

不思議の森以外でも

⬆不思議なキノコは、不思議の森以外にも生えている。ブータンのお面で探そう。

G スナッパーはデク花ジャンプで倒せ！

スナッパーを倒すには一度ひっくり返してから攻撃しなければならない。バクダンを使ってもいいが、スナッパーが向かってきたところに、デク花ジャンプを当てるほうがカンタンだ。

⬅サルを追いかけているときは無視したほうがいいぞ。

デクナッツの、デクナッツによる、デクナッツのための城！

デクナッツの城

カカシ 0　ハートのかけら 1　穴 5　フクロウ 0

POINT

デクナッツリンクで行動するのがメイン。デク花ジャンプをマスターしておこう。

注意　緑の矢印は空中を移動するデク花の足場の動きを表し、ア、イは、穴のつながりを表しています。

穴　マメ売り

デクナッツのほこら

J　I　イ　D　E　F　牢屋　H　王の間　ア　B　C　A　G

沼地（毒沼）へ（P. 30）

沼地（毒沼）へ（P. 30）

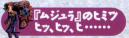
SHOP

●マメ売り

魔法のマメ ……………………10ルピー

MONSTERS

- オコリナッツ
- クロボー
- スタルウォール
- ダイオクタ
- デクババ
- デクナッツ兵士

デク花ジャンプは一定時間飛べるのではなく、一定距離飛ぶと花ビラが散ってしまうということを覚えておこう。制限飛距離内ならば3Dスティックをニュートラルの位置にしておくと、ゆっくりと下に降りていくので、着地するときに便利だぞ。

A デクナッツリンクで堂々と入れ

城の入り口の門番は、リンクの姿だと通してくれないが、デクナッツリンクなら入れてくれる。城内ではリンクに戻っても大丈夫だが、デクナッツ兵士に見つかると城外に追い出されてしまう。

⬅サルがおしおきされている場所も教えてくれるのだ。

B サルが教える潜入ルート

デク王と話してから部屋を出ると、サルが現れて、仲間を救出のための潜入ルートを教えてくれる。指示に従って進もう。

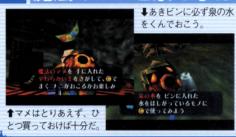
⬆聞く耳をまるで持たないデク王。
⬇サルの指示どおり、まずは中庭へ向かおう。

C 潜入作戦は夜がいい

➡デクナッツから出ている点線に当たらなければOKだ。

中庭には見張りのデクナッツ兵士がいて、見つかると城の外に追い出されてしまうので注意しよう。夜なら兵士たちの視線が表示されるので、どこを見ているかがわかり、よけやすくなる。

D 魔法のマメと泉の水はセットで

⬆マメはとりあえず、ひとつ買っておけば十分だ。
⬇あきビンに必ず泉の水をくんでおこう。

マメ売りからマメを買ったら、奥にある泉で水をくんでおこう。マメに芽を出させるためには、泉の水が必要なのだ。

E 裏庭からこっそり潜入

魔法のマメを入手したら、城壁の右側にあるマメ植えポイントで使って裏庭に潜入しよう。裏庭はデク花ジャンプで移動。

⬆魔法のマメを使うにはリンクに戻らないとダメ。
⬇オコリナッツはシャボンかデクの実で倒せる。

F デクナッツ王家に伝わる歌

とらわれたサルがいる牢屋にたどり着いたら、リンクの姿で話しかけよう。その後、デクナッツリンクに変身してデクラッパを使えば、「目覚めのソナタ」を教えてもらえるぞ。

⬅「目覚めのソナタ」はウッドフォールの神殿の侵入に必要。

G ウッドフォール近道へGO!

⬆浮き橋の右側にある葉っぱから沼をジャンプして、デク花のある足場に向かおう。

⬆ウッドフォールへは、毒沼の上空をデク花ジャンプで越えていくのだ。

裏庭へ向かった沼の葉っぱの途中から、デク花のある足場へ行こう。そこを登って進めば、ウッドフォールへ行ける。

H デク姫を返してサル救出

➡あわやおしおき執行というところで、無事救出に成功。

ウッドフォールの神殿でデク姫を救出したら、彼女をあきビンに入れてデク王の前に連れてこよう。国王の前で姫をビンから出せば、サルを救出できてこの騒動は一件落着だ。

I 中庭にはハートのかけらがある

城の左側の中庭には、ハートのかけらが落ちている。デクナッツ兵士の警備が少しキビしいので、夜に潜入して視線を見ながら奥へ進んでいこう。兵士にはさまれないように注意。

⬅視線が見える夜なら、簡単に警備をくぐり抜けられる。

J デクナッツ大臣を追っかけろ!

⬆大臣が通ったルートを追いかけよう。
⬇コース終盤ではスイッチを作動させる場所も。

サル救出後にデクナッツのほこらに行くと、大臣を追うミニゲームができる。無事ゴールすればブーサンのお面がもらえる。

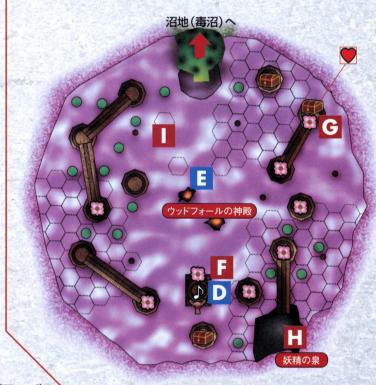
初のダンジョンは毒の沼の下に眠っている……！

沼地(毒沼)&ウッドフォール

カカシ 0 ハートのかけら 1 穴 1 フクロウ 1

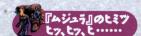
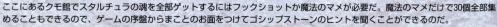
POINT
毒の沼に落ちたときのことを考えて、デクナッツリンクの姿で行動しよう。

沼地(毒沼)

ウッドフォール

MONSTERS
- オコリナッツ
- ドラゴンフライ
- ヒップループ

MONSTERS
- ダイオクタ
- デクババ
- ドラゴンフライ
- ミニババ

フィールド&ダンジョン攻略

ここにあるクモ館でスタルチュラの魂を全部ゲットするにはフックショットか魔法のマメが必要だ。魔法のマメだけで30個全部集めることもできるので、ゲームの序盤からまことのお面をつけてゴシップストーンのヒントを聞くことができるのだ。

A デクナッツの城の前で途中下船

ボートクルーズは途中、デクナッツの城の前で降りることができる。サルを助けるためにはここで降りなければならない。ちなみに、ここで降りずにいると沼の観光ガイドに戻ってしまう。

←ボートクルーズなら安全にここまで来られるのだ。

B デク花ジャンプで空の旅

ウッドフォール近道から来たら、巨大な花をデク花ジャンプで渡って進む。ドラゴンフライを先に倒してから飛ぼう。

↓飛んでいる最中にジャマされずにすむぞ。

↑ドラゴンフライはデク花ジャンプで倒そう。

C フクロウと永遠に友だち!

滝の横にいるフクロウと話し、石版を読むと「大翼の歌」を覚えられる。各地にあるフクロウの石像を剣で斬っておけば、その場所に一瞬でワープできるという、超便利な歌なのだ。

←フクロウの石像は一度斬れば、1日めに戻っても大丈夫。

D ウッドフォールの神殿の目覚め

デクナッツの絵が描かれた台座で、デクナッツリンクに変身して「目覚めのソナタ」を演奏しよう。神殿が浮かび上がるぞ。

↓神殿へはデク花ジャンプで渡って行こう。

↑演奏はデクナッツリンクじゃないとダメなのだ。

E デク姫をあきビンに詰めろ

神殿でオドルワを倒すと、デク姫がとらわれている牢屋の場所に出る。牢屋のアミを剣で斬ってデク姫を救出したら、あきビンに入れて、お城のデク王のところへ急いで戻ろう!

←デク姫はなぜかビンの中に入れられるのだ。

F 妖精補給ポイント!

デクナッツの描かれた台座のそばにあるツボは、割ると必ず妖精が出る。ここには「大翼の歌」ですぐに来られるので、妖精を補充するのにピッタリの場所だ。神殿に入る前に補給しよう。

←妖精をビンに入れるときに、下に落ちないように注意しよう。

G ぐるっと回ってハートのかけら

デクナッツの描かれた台座から、神殿に向かわず外周をぐるっと回ってみよう。するとハートのかけらが入った宝箱があるのだ。これを入手したら、「大翼の歌」で台座のところに戻ろう。

→神殿への入り口に戻るときは「大翼の歌」が便利だ。

H 大回転斬りをマスター!

ウッドフォールの神殿ではぐれ妖精をすべて助けたら、妖精の泉へ行こう。復活した大妖精がリンクの回転斬りを大回転斬りにパワーアップしてくれる。これで広い範囲の敵を一掃できるぞ。

←15人のはぐれ妖精をすべて助けなければならない。

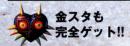
I キレイな水は泳げます

ウッドフォールの神殿をクリアすると、今まで毒の沼だった場所が、すべてキレイな水になる。水に落ちてもダメージを受けないので、リンクでスイスイ泳ぐこともできるようになるのだ。

←デクナッツリンクにならなくても沼を移動することが可能。

J クモ館でまことのお面を入手!!

入り口をふさぐクモの巣を、デクの棒のたいまつで燃やせば、クモ館の中に入れる。ここには黄金のスタルチュラに呪われた人がいる。すべてのクモを倒せばまことのお面をもらえるぞ。

→前作でもおなじみの黄金のスタルチュラが再び登場!

スノーヘッドは、玄関口からすでに厳寒の世界

タルミナ平原北&山里

カカシ 1 ハートのかけら 0 穴 1 フクロウ 1

POINT

山里はスノーヘッドの神殿クリア後に、雪が解けてその姿を大きく変える。

タルミナ平原北

山里へ

A

D

タルミナ平原へ(P. 22)

MONSTERS

- 青テクタイト
- シロボー

山里

勇者(ダルマーニ3世)の墓

B

穴

谷道へ(P. 35)

(3日めの長老)

F

H

E

鍛冶屋

G

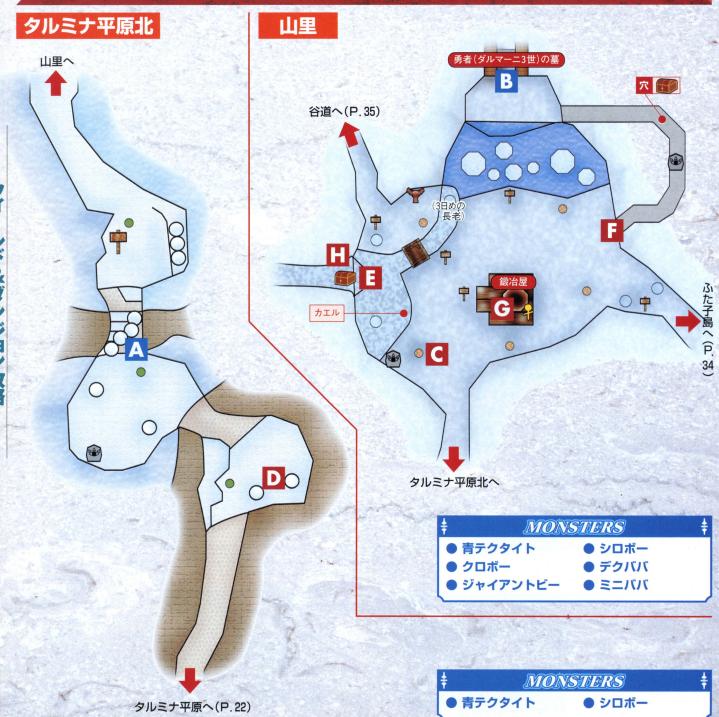
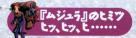
カエル

C

ふた子島へ(P. 34)

タルミナ平原北へ

MONSTERS

- 青テクタイト
- シロボー
- クロボー
- デクババ
- ジャイアントビー
- ミニババ

金剛の剣が完成したあとで、砂金を鍛冶屋のズボラに持っていくとどうなるか？ 残念ながら剣はこれ以上パワーアップせず、40ルピーで砂金を買い取ってくれるのだ。でも、マニ屋なら200ルピーで買い取ってくれるから、ここで売り払うのはちょっとねぇ…。

A 行き止まりはバクダンで突破

道をふさぐ大きな雪玉は、ヤワな攻撃じゃビクともしない。ここはバクダンで雪玉をふっ飛ばしてやるにかぎるぞ。ただしバクレツのお面かボム袋がないと、バクダンを使用できない。

←ボムが使えないと先へ進めないけど…使えない人っているの？

B いざ！　勇者の墓へ

ゴロンの里から引き続きダルマーニ3世の幽霊を追いかけてくると、氷壁の上にある彼の墓にたどり着くぞ。ここでは写真で紹介する3つのポイントに注意しよう。なお、彼の墓をゴロンリンクで調べれば、ゴロンリンクの操作方法を読むことができる。

①まことのメガネで進め

↑氷壁の透明ハシゴを登って追跡。

②「いやしの歌」でゴロンの仮面入手

↑ダルマーニの魂をいやすのだ。

③墓を裏から引いてみよう

↑墓の下から温泉が。ビンにくめます。

C 木をゆらしてアイテム調達

雪で一面が銀世界。これじゃあアイテムなんてどこにもないよ、とあきらめてない？　そんな場所では木を回転アタックなどでゆらしてみよう。ランダムでアイテムが落ちてくるぞ。

←回転アタックやゴロンリンクのまるまりで木をゆらせ。

D 雪玉の中は敵？　アイテム？

大きい雪玉の中には敵が隠れていることがあるので要注意。小さな雪玉は攻撃して壊すと中からアイテムが出ることもあるぞ。

↓小さな雪玉は草と同じ扱いになる。

↑敵のいる雪玉にはチャットが反応してくれる。

E ハラヘリゴロンと呼びましょう

ガケの上に腹をすかせて動けないゴロン族がいる。彼が欲しがっている特上ロース岩をゴロンの里から運んできて、投げ与えると、お礼にゲーロのお面をプレゼントしてくれるのだ。

←ロース岩は投げてガケの上のゴロン族にお届けしましょう。

F 雪が解けたらココから墓へ

雪解け後に勇者の墓へ行く場合、ゾーラの仮面がないと隠しハシゴの場所に進めないのだ。でも、かわりに鍛冶屋の裏にトンネルが出現し、そこから登っていけば行くことができるのだ。

←トンネル内は急な坂ばかりだからゴロンリンクで進もう。

G 金剛の剣獲得への道

鍛冶屋では以下の方法で強い武器、金剛の剣をゲットできる！　1日めからきたえはじめ、2日めまでに砂金を入手してズボラに渡さないと、3日めに完成しないぞ。

←金剛の剣は攻撃力だけでなく攻撃範囲も広がる。こりゃ手放せない！

こおった炉を温泉で溶かせ

↑勇者の墓からわく温泉のお湯をかければいい。

フェザーソードにきたえ上げる

↓100ルピーでまずは1段階強化する。

砂金で金剛の剣へ進化させる！

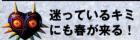
↑2日めに砂金を渡して金剛の剣にきたえてもらう。

H 手間のかかる20ルピーだこと

雪解け後に滝の裏にある隠し部屋へ移動し、中をまことのメガネで見ると、20ルピーの入った宝箱が見つかるのだ。

↓20ルピー？　200ルピーの間違い…じゃないの。

↑この滝の裏に見えない宝箱があるのだ。

タルミナ平原北&山里

春になったらふた子島のゴロンレースへどうぞ

ふた子島

カカシ 0 ハートのかけら 0 穴 2 フクロウ 0

POINT
ここも春になると湖に浮かぶ島へと大変身。ゴロンレースも楽しめちゃうのだ。

SHOP
●チンクル
スノーヘッド ……………20ルピー
ロマニー牧場 ……………40ルピー

MONSTERS
- 青テクタイト
- ウルフォス
- グエー
- スカルギョ
- スナッパー
- デクババ
- ホワイトウルフォス
- ミニババ

ゴロンレース場
D
A（1日めの長老）
穴（要お湯） お湯
B
穴（要バクダン）
C
A（2日めの長老）
ゴロンの里へ（P.36）
山里へ（P.32）
※3日めの長老は山里にいる（P.32）

A ボケボケ長老に事情を話そう

雪玉の中から氷づけの長老を見つけたら、温泉のお湯で氷を溶かしてあげよう。ゴロンの里で泣いているこどもに会ってから話すと、長老が「半分だけの子守歌」を教えてくれる。

⬅子守歌を半分しか思い出せないが、まあカンベンしてやろう。

B ここからも温泉がわき出ます

ふた子島にある氷づけの穴。これをどうするかといえば……そう、温泉のお湯で溶かすのが正解。穴の中でも温泉がわき出ているので、わざわざ勇者の墓まで戻らずにすむのだ。

⬅ゴロンの長老救出にもってこいの温泉。ホントいい湯だな！

C 雪が解けて川となって……

スノーヘッドの神殿をクリアすると、ふた子島の雪だけでなく、湖の厚い氷も溶ける。この湖の底にはいくつか宝箱があるから、ゾーラの仮面入手後に戻って探してみよう。

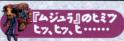
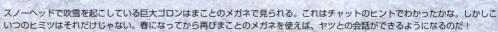
⬅神殿のボス戦をプレイして春にさせる必要があるぞ。

D 大バクダンでゴロンレース開催

春になるとゴロンレースも再開される。ただし大バクダンで入り口の大岩を壊さないとレース会場へ入れないのだ。

⬆会場ではすでにみんなスタンバってます。

⬇1着で砂金入りビン(2回め以降は砂金)を獲得。

スノーヘッドで吹雪を起こしている巨大ゴロンはまことのメガネで見られる。これはチャットのヒントでわかったかな。しかしこいつのヒミツはそれだけじゃない。春になってから再びまことのメガネを使えば、ヤツとの会話ができるようになるのだ！

吹雪は山の守り神のゴロンのいたずらだった!?

谷道&スノーヘッド

カカシ 1　ハートのかけら 1　穴 1　フクロウ 1

POINT
ガケの上の細長い道を移動する。まるまりダッシュじゃないと先へ進めないぞ。

谷道

MONSTERS
- アイスキース
- グエー
- デクババ
- ミニババ

スノーヘッド

MONSTERS
- ウルフォス
- グエー
- シロボー
- ホワイトウルフォス

A ガケはまるまりダッシュで突き抜けろ!

道をまっぷたつにするように谷底が口を開けるこの場所。飛び越えるにはガケの手前にある踏み切り台からまるまりダッシュで飛び越えるしかない! 最高速で突っ込んでジャンプだ。

←トゲが出た状態なら加速は十分。さぁ思い切って飛ぶんだ!!

B 子守歌でデカゴロン封じ

吹雪の原因はまことのメガネで見ればわかるように、巨大なゴロンの息なんだよね。これを封じるには、「ゴロンのララバイ」でヤツを眠らせるしかない。眠れば風がやんで前進できるのだ。

←「ゴロンのララバイ」はゴロンリンクで演奏しないとダメ。

C メガネ+カカシ=ハートのかけら

はるか遠くに見えるハートのかけらの場所へは、隠し足場をまことのメガネで見つけて渡る。しかし、これだけでは途中で行き止まり。最後はカカシを呼び出してフックショットで渡ろう。

←カカシを呼び出し、フックショットで一丁あがりっ!!

D 知恵の大妖精様はこちら!

スノーヘッドの神殿で助けたはぐれ妖精は、ここの泉に連れて来よう。大妖精を復活させれば、魔力ゲージが2倍になる。

↑はぐれ妖精を連れてくればここで解放される。

↓全部の妖精を助ければ知恵の大妖精様の登場。

ひとり大泣き、残りはブルブル、みんな困ったゴロン

ゴロンの里&ゴロンのほこら

カカシ 0　ハートのかけら 1　穴 0　フクロウ 0

POINT
里ではまことのメガネ、ほこらでは「ゴロンのララバイ」のゲットが目標となる。

ゴロンの里

SHOP

●アキンドナッツ
最大のボム袋……………200ルピー
（大きなボム袋が必要）

ゴロンのほこら

MONSTERS

- 青テクタイト
- スタルチュラ

SHOP

●ゴロンのお店

冬	バクダン（10個）	40ルピー
	矢（10本）	40ルピー
	赤いクスリ	80ルピー
春	バクダン（10個）	10ルピー
	矢（10本）	20ルピー
	赤いクスリ	50ルピー

『ムジュラ』のヒミツ　ヒッ、ヒッ、ヒ……
ゴロンの里のショップは、氷に閉ざされている間とボスを倒して雪が解けてからでは、マップのショップ欄のとおり、価格が大きく違う。特にバクダンの値下がりはまさに爆裂特価って感じ。まあ、わざわざ買わなくても草刈りしてればタダで手に入るけどね。

A フクロウの導きで真実を得よ

フクロウに話しかけると里から離れた洞窟に飛び去っていく。彼の言葉どおり、地面がなくても恐れずにハネを頼りに追いかけよう。洞窟にたどり着ければまことのメガネをゲット！

←この洞窟内から、さっそくまことのメガネが役立つぞ。

フクロウのハネが目印

↑フクロウのハネが空中で止まる場所を目標にするのが、正しい進み方だ。

帰りはメガネで確認を

↑帰り道はハネが見えないが、まことのメガネで足場を見つければ大丈夫。

B 追いかけてダルマーニ

まことのメガネをフクロウの助言どおりに使うと、ダルマーニ3世の幽霊を発見。彼に話しかければ、墓に案内してくれる。

↓メガネを使って山里の勇者の墓まで追いかけろ。

↑まことのメガネがないと話しかけられない。

C 扉を開けなきゃ、ほこらには入れない

里の扉は門番と話せば開けてもらえる。2日め以降は、門番が雪玉になって通路を回っているので、救出してあげよう。

↓2日め以降は転がる雪玉を壊して門番を発見！

↑1日めは入り口のすぐ上に門番がいるぞ。

D 泣く子は眠らすにかぎります

泣き続けるこどもには、長老から聞いた「半分だけの子守歌」を聞かせる。すると「ゴロンのララバイ」を教えてくれるぞ。

↓「ゴロンのララバイ」で寝てしまう。やれやれ。

↑まずはこの現状を長老に知らせに行こう。

E アキンドは人を見るんです

このアキンドナッツと取り引きができるのは、ゴロンリンクとデクナッツリンク。ゴロンリンクでなら最大のボム袋が買え、デクナッツリンクでなら沼の権利書があれば、デク花を使えるようになる。

←ここのデク花を使えば、上にあるハートのかけらが取れる！

ゴロン族で買い物を

↑大きなボム袋+200ルピーで最大のボム袋ゲット！　バクダンを40個持てる。

デクナッツで権利書交換

↑月の涙→町の権利書→沼の権利書と交換し、ここで山の権利書になるのだ。

F かがり火でシャンデリア大回転

ゴロンの里にあるしょく台すべてに、デクの棒で火をつけて回ろう。全部に点火すると天井のシャンデリアが動き出す。

↓火が消える前に全部のしょく台に火をつけよう。

↑長老のこどもが眠れば、こども部屋に種火がともる。

G シャンデリアを回転アタック！

シャンデリアのひとつに特上ロース岩が隠されている。ゴロンのまるまりダッシュでシャンデリアを壊すと見つかるぞ。

↓ロース岩は山里のはらへりゴロンにお届けを。

↑踏み切り台を使ってゴロンロケット発射！

H 大バクダン屋の試験

入り口の氷を溶かして中に入ると、大バクダンを扱うゴロンに会える。大バクダンをゴロンレース会場入り口で爆発させる試験をパスすれば、めでたく大バクダンはキミのもの！

←坂道では先に大バクダンを投げてから登っていこう。

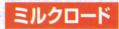
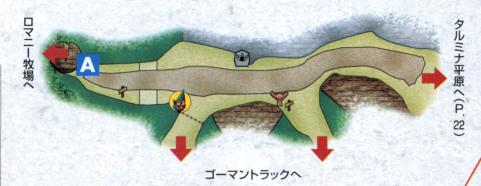
大草原の小さな家に、姉妹が暮らしておりました

ミルクロード&ゴーマントラック&ロマニー牧場

カカシ 0 ハートのかけら 1 穴 0 フクロウ 1

POINT

3つの場所のうちメインはロマニー牧場。大バクダン入手後に本格始動するぞ。

ミルクロード

SHOP

●チンクル
ロマニー牧場……………20ルピー
グレートベイ……………40ルピー

ゴーマントラック

C

ミルクロードへ

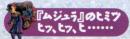
ロマニー牧場

SHOP

●ゴーマン兄弟
ミルク……………………50ルピー

ミルクロードの草を切ったりひっこぬいたりすると、周囲の草がリンクから逃げていく。同じようなことって、クロックタウン北エリアでも見られるよね。これにはあるヒミツが隠されていて、あることをすると何かが起こるのだ。その何かは…まだナイショ。

A 3日めの開通まで待てない!

日 1〜2日め
時 1日中

牧場の入り口をふさぐ大岩は3日めまで待たなくても大バクダンで壊せる。これが、牧場でのイベントを始める第1条件だ。

⬆ゴロン特製の大バクダンならこんな岩、一発!

⬇イベントのためには1日めに壊して入ろう。

B エポナとの相性は?

日 1日め
時 午前6時〜午後6時

ロマニーに話しかけると、エポナに乗って牧場の風船を射る、やぶさめをプレイすることに。これが終われば、エポナがリンクの元に戻り、「エポナの歌」も教えてもらえるのだ。

⬅このイベントから深夜のウシ泥棒イベントにつながる。

正面から攻めろ!

⬆風船を正面から狙えば、撃ち落とすのは簡単。だって動かないし、ねえ?

レーダーをしっかりチェック

⬆風船の位置はマップに白い点で表示されている。これを見て風船を探そう。

C 牛乳よりもレースでしょ

日 3日間
時 午前6時〜午後6時

エポナを連れてゴーマン兄弟に話しかければ、馬レースに挑戦できる。ふたりに勝てば、ガロのお面がもらえるぞ。

⬆インコースとなる右側を走るのが勝利への近道。

⬇平原の東側へ進むために必要になるお面だ。

D ロマニーを助けて!

日 1日め
時 午前2時〜午前5時

約束の時間に牧場でエポナと待つと、ウシ泥棒のオバケを撃退するミニゲームが始まるぞ。夜明けまでウシ小屋にオバケを入れなければ、お礼にミルク入りのビンがもらえるのだ。

⬅矢は草や木箱で補充できる。ゲーム前に場所を確認しよう。

エポナは不要です!

⬆ウシ小屋を守るのが目的だし、自分から仕掛けずに小屋の前から迎撃すべきだ。

⬅小屋の後ろに回り込むオバケはレーダーで確認を。

➡犬は小屋に近いオバケにほえるのを覚えておこう。

E クリミアを守って!

日 2日め
時 午後6時〜午後7時

ロマニーのウシ泥棒イベントをクリアしていれば、クリミアのミルク運搬につきあえる。道中でゴーマン兄弟ふんする夜盗に襲われるが、矢で撃退すればロマニーのお面がもらえるぞ。

⬅このお面がミルクバーの会員証。これでおとなの仲間入り!

交互に狙っていこう

⬆矢を当ててひるんでいるあいだに、もうひとりを狙うんだ!

タルを1個でも守ればOK

⬆ミルクのタルが1個でも残ればクリアできる。連続で攻撃されないことがコツ。

F コッコDEマーチ

日 3日間
時 午前6時〜午後6時

コッコ小屋のヒヨコは、ブレー面のマーチを聞かせるとリンクのあとをついてくるぞ。10匹全部を引き連れると、なんとコッコに成長! ナデクロと話せば、お礼にウサギずきんをもらえる。

⬅演奏中は歩きが遅い。途中で小屋を閉められないように。

G 配当150ルピーで副賞ゲット

日 3日間
時 午前6時〜午後8時

ドッグレースで150ルピー以上の配当を得れば、副賞でハートのかけらを獲得! つまり掛け金50ルピー以上で1着を当てるか、掛け金80ルピー以上で1着か2着を当てればいいのだ。

⬅まことのお面をつけると、イヌの調子を調べることができる。

ゾーラリンクでの操作に慣れよう!!

グレートベイの海岸&トンガリ岩

カカシ 1 ハートのかけら 4 穴 2 フクロウ 1

POINT
海賊の砦とトンガリ岩に隠された、7個のゾーラのタマゴを手に入れよう。

フィールド&ダンジョン攻略

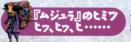
MONSTERS
- クロボー
- スタルチュラ
- スタルベビー
- デクババ
- ミニババ
- ライクライク
- リーバ

SHOP
●チンクル
グレートベイ ……………… 20ルピー
ロックビル ……………… 40ルピー

トンガリ岩

タマゴ
※最後に海ヘビを倒した穴で入手
タマゴ
タマゴ
グレートベイの海岸へ

MONSTERS
- ディープパイソン

グレートベイの海岸のはるか向こうに神殿とトンガリ岩が見えるが、普通に泳いでいっても、ある程度まで行くと霧にまかれて浜辺まで戻されてしまう。沖で泳いでいて戻るのがめんどうなときは、神殿目指して泳げば、霧で浜辺まで簡単に戻れるぞ。

A ゾーラの戦士ミカウを助けろ

海上に死にかけたゾーラ、ミカウが浮いているので砂浜まで運ぼう。このゾーラに、「いやしの歌」を演奏して仮面を入手。

⬆ミカウにぶつかれば少しずつ押していける。浜辺まで運んでいこう。

⬆死にかけたミカウの魂をオカリナでいやすと、ゾーラの仮面となり力を貸してくれる。

B トビウオジャンプで海洋研究所へ

海洋研究所の足場は、よじ登ることはできない。研究所の正面に向かって泳いでいき、水中からジャンプして足場に乗ろう。

⬇海洋研究所前には、フクロウの石像があるぞ。
⬆水中からジャンプしないと足場に乗れない。

C 漁師は強い女性が好み?

漁師の家の水槽にいるタツノオトシゴをもらうには、女海賊の写し絵を撮ってこないといけない。海賊の砦へ行こう。

⬇タツノオトシゴはビンに入れてもらうのだ。
⬆女海賊の写し絵を撮ってきてあげよう。

D ドクロのカベを壊せ

海賊の砦の近くの海底に、ドクロのマークが描かれた木の板がある。この板に泳ぎながら体当たりすると、板が壊れて海賊の砦への入り口が出現する。砦には、ここからしか入れないぞ。

⬅左から2枚めの板の奥に海賊の砦への入り口が隠されている。

E 黄金のサカナが道案内

トンガリ岩へは、決まった道順で進まないと戻されてしまう。ここでは、漁師の家で女海賊の写し絵と交換でもらったタツノオトシゴが、トンガリ岩への正しい道順を教えてくれるぞ。

⬅黄金のサカナとは、タツノオトシゴのことなのだ。

F 洞窟に潜む海ヘビを撃退

海ヘビの巣の奥でタマゴを3個入手。海ヘビをすべて倒してタツノオトシゴどうしを会わせればハートのかけらが手に入る。

⬇タマゴが3個と、ハートのかけらが取れる。
⬆入り口に立っておびき出してブーメランで攻撃。

G ゾーラのこどもが奏でるメロディ

ゾーラのタマゴは、海洋研究所の水槽に集める。タマゴを7個全部集めると、「潮騒のボサノバ」を覚えられるぞ。

⬇さっそくルルに聞かせてあげよう。
⬆水槽の上に登ってタマゴを入れよう。

H あっ、こんなところにクモ館

ヒビの入ったカベをバクダンで壊して先に進むと、海のクモ館に入れる。ここには、ハートのかけらと巨人のサイフがあるぞ。

⬆入り口の扉を囲んでいるサクは、フックショットで越えていこう。

⬆館の中に張りめぐらされているクモの巣は、炎の矢で焼き払ってしまおう。

I カカシを使うのがミソ

海賊の砦のヨコにあるガケを、フックショットを使って登り、魔法のマメとカカシを使って進んだ先にハートのかけらが。

⬇「録音案山子の歌」を演奏すればカカシ出現。
⬆空飛ぶマメの葉でガケを移動していこう。

J 大きなサカナにエサをやろう

海洋研究所にいる大きなサカナの水槽に、サカナを数匹入れるとハートのかけらがもらえる。ビンをたくさん用意しよう。

⬆水槽内にいる2匹のサカナに、とも食いをさせるまでサカナを与えるのだ。

⬆数匹与えると、とも食いをしてサカナが大きくなり、ハートのかけらがもらえる。

ゾーラバンド、ダル・ブルーの悩みを解決しよう

ゾーラの岬&ゾーラホール

カカシ 3 ハートのかけら 4 穴 1 フクロウ 1

POINT

ダル・ブルーのメンバーがいるホールは、グレートベイの神殿への入り口にもなる。

フィールド&ダンジョン攻略

ゾーラの岬

グレートベイの海岸へ（P.40）

グレートベイの神殿へ

ゾーラホールへ

A

B

C

E

穴（要バクダン）

妖精の泉

滝上の渓流

ゾーラホール

エバンの部屋

F

D

ルルの部屋

アキンドナッツ

ジャパスの部屋

ミカウとディジョの部屋

ゾーラの店

ゾーラの岬へ

ゾーラの岬へ

MONSTERS

- グエー
- スカルギョ
- デクババ
- ミニババ
- ライクライク
- リーバ

SHOP

●ゾーラの店

勇者の盾……90ルピー
矢（10本）……20ルピー
赤いクスリ……60ルピー

●アキンドナッツ

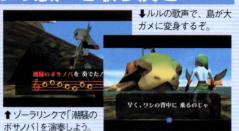
緑のクスリ……40ルピー

『ムジュラ』のヒミツ ヒッ、ヒッ、ヒ……

ビーバーレースは、毎日午前6時になるとコースが変わる。2日めのコースは少し難しいが、ほかの日より少し短くなっている。また、ハートのかけらをもらったあとのレースは、制限時間が1分40秒になる。勝ってももらえるのは50ルピー。

A ルルの歌声を取り戻せ

ゾーラホールの裏口に立っているルルに「潮騒のボサノバ」を聞かせると、神殿に連れていってくれる大ガメが出現。

⬇ルルの歌声で、島が大ガメに変身するぞ。
⬆ゾーラリンクで「潮騒のボサノバ」を演奏しよう。

出現した大ガメに乗るには?

大ガメのコウラに乗ればグレートベイの神殿へ行けるのだが、直接よじ登ることはできない。リンクに戻って、コウラの上にあるヤシの木へフックショットをかけて移るのだ。

⬆カメのコウラにあるヤシの木は細いので、よく狙わないと命中しないぞ。

B 滝ツボへダイブしよう

大きな滝ツボの底にいるライクライクを倒すと、ハートのかけらが手に入る。近づいてバリアを当てれば簡単に倒せる。

⬇倒すとハートのかけらが出現するぞ。
⬆バリアを当てないと、飲み込まれるぞ。

C 滝の上を目指して進もう

ガケの上にはえているヤシの木にフックショットをかけて登っていくと、滝上の渓流へ行くことができる。途中にルピーの入った宝箱もあるので、忘れずに取っていこう。

⬅ヤシの木にフックをかけて上に登っていこう。

❶滝の上でビーバー兄弟とレース

滝上の渓流で泳いでいるビーバーに話しかけると、ビーバーレースが遊べる。ビーバー兄弟に勝てば、賞品のあきビンがもらえるぞ。

⬇弟に勝つとビーバーの兄が登場。今度は25個のウキワをくぐるのだ。
⬆まずビーバーの弟と対決。20個のウキワをくぐっていこう。

❷ビンを取ったら、次はハートのかけら

ビーバー兄弟に勝利してあきビンをゲットしたら、さらにもう一度話しかけてレース。制限時間が1分50秒になるが、勝てばハートのかけらがもらえる。

⬅コースやウキワの数は同じなので、それほど難しくはないぞ。

D ヘイ、セッションしようぜ!

ゾーラホールのジャパスの部屋で、ゾーラリンクで楽器を出すとジャパスとのセッションが始まる。このときに演奏するフレーズの楽譜は、ミカウの部屋の2階にある日記に書いてあるぞ。このフレーズをジャパスのフレーズに続けて演奏しよう。ジャパスとのセッションで演奏したふたつの曲(「→→↓ⒶⒶ↓→Ⓐ」「←←→↓↓→←↓」)を、今度はゾーラリンク以外の姿でリーダーのエバンに聞かせると、ハートのかけらをもらえるぞ。セッションした曲は、オカリナメニューには登録されないので注意すること。

⬅ジャパスの前で楽器を使えばセッション開始!
⬅ミカウの日記に書いてあるフレーズをメモしておこう。

⬅セッションした曲を、エバンに聞かせてあげよう。

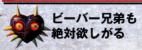
E 岩にふさがれた妖精の泉

海岸の外れから小島にあるヤシの木にフックショットをかけて渡って行くと、岩にふさがれた妖精の泉がある。バラバラにされた大妖精がいるので、はぐれ妖精を見つけてあげよう。

⬅入り口が岩でふさがれているので、バクダンを持ってこよう。

F おなじみアキンドナッツだッピ

ルルの部屋には、アキンドナッツがいる。ゴロンリンクで話しかけると権利書を交換して、ハートのかけらを取れる。

⬇山の権利書と海の権利書を交換できる。
⬆ゾーラリンクでなら、緑のクスリを買える。

水上の警備は万全な女海賊も、水中の警備は手うすだ

海賊の砦(港&通路)

カカシ 0 ハートのかけら 1 穴 0 フクロウ 0

POINT
マップを買ってあればば女海賊のいる位置がわかるので、簡単に侵入できるぞ。

海賊の砦(港)

海賊の砦(内部)へ(P.46)
海賊の砦(通路)へ
海賊の砦(内部)へ(P.46)
海賊の砦(通路)へ
グレートベイの海岸へ(P.40)

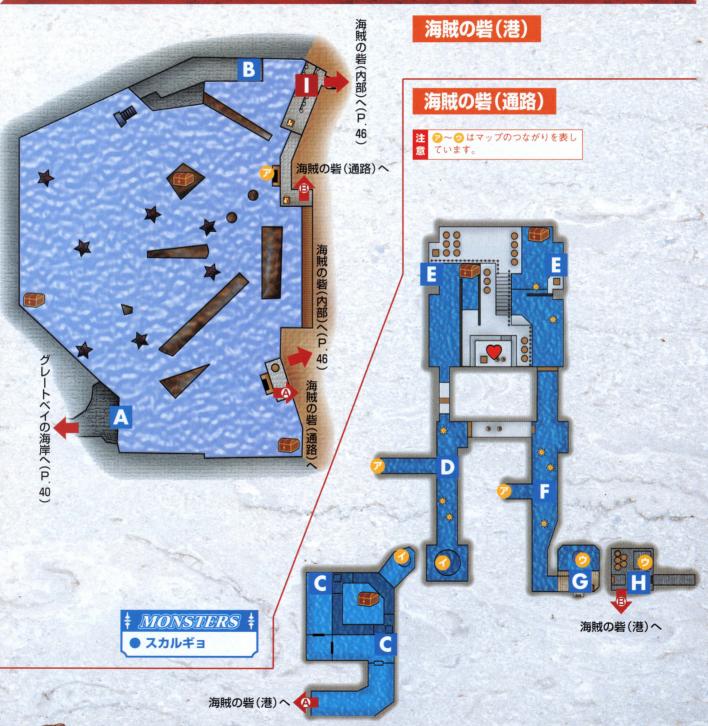
海賊の砦(通路)

注意 ア〜ウはマップのつながりを表しています。

海賊の砦(港)へ
海賊の砦(港)へ

MONSTERS
● スカルギョ

『ムジュラ』のヒミツ ヒッ、ヒッ、ヒ……

通路の最後の部屋でハシゴを登っていくと、砦の内部をのぞける望遠鏡が置いてある。この望遠鏡を使えば内部を見張っている女海賊の場所がわかるが、マップでも海賊の位置がわかるのでのぞく意味はあまりない。この望遠鏡の使い道はいったいなんだろう……。

A 水中から監視をくぐりぬけて侵入

海賊の砦では、ボートで港を監視している女海賊に見つかると外に追い出されてしまう。ただし、水中にいれば絶対に見つかることはないので、ゾーラリンクになって海底を進もう。

⬅女海賊に見つかると、砦の入り口からやり直しに。

マップで位置を確認

⬆女海賊の位置は、マップに白い点で表示される。監視網をくぐりぬけろ!!

水中は安全

⬆ボートが通りすぎてから港に飛び込み、水中を進んでいこう。

B スイッチをプレスしよう

砦の港の奥には、砦の内部へ進入するための水中の入り口を開けるプレススイッチがある。ゴロンでプレスしよう。

⬇サクが開いた水中の進入口から砦の通路へ。

⬆上陸してスイッチを作動させよう。

C ジャマなブロックを動かして進む

内部へ通じる水中の通路はブロックや板でふさがれている。板は体当たりで破壊し、ブロックは移動させよう。

⬇そうすれば、水中の通路が通れるようになる。

⬆最初のブロックは引き、ふたつめは押しておく。

D 水中では鉄球に注意！

通路のところどころにあるトゲトゲの鉄球にさわると、爆発を起こすので絶対さわらないように。離れた場所から飛び道具で攻撃すれば、鉄球どうしが接触して爆発させることができる。

⬅スペースがあれば、よけて進むのは簡単だ。

E スイッチを作動させて牢屋へ急げ

左右のタルの後ろには、次の部屋の扉を開ける衝撃スイッチと、ハートのかけらのある牢屋を開けるスイッチがある。

⬇離れた衝撃スイッチは、ブーメランを当てよう。

⬆スイッチを作動させたら、牢屋へダッシュ！

F 鉄球と水流をくぐりぬけよう

通路の底には港へと戻される水流が流れているので水面を進もう。ただし、水面にある鉄球に接触しないように注意しよう。

⬇鉄球にさわらないように慎重に進もう。

⬆汚れた水流に入ると港に流されてしまうぞ。

G スイッチを操作して水流で上へ

床のスイッチを踏むとサクが開き、噴水を作動させる衝撃スイッチが出現。そのスイッチを矢で射て、水流に乗り先へ進む。

⬇水が吹き出す場所に乗ってから弓矢を発射。

⬆しばらくするとスイッチのサクが閉まってしまう。

H 鉄球を爆発させて扉を開けよう

部屋の一番上にある鉄球の奥に扉を開ける衝撃スイッチがある。弓かブーメランで鉄球を爆破後、衝撃スイッチを撃つ。

⬇衝撃スイッチを作動させれば、扉が開くぞ。

⬆鉄球どうしを接触させて爆破してしまおう。

I フックショットでショートカット

砦の内部でフックショットを取っていれば、港のプレススイッチの向かいからフックショットで簡単に侵入できる。タマゴを取り忘れたときなどは、通路を進む必要がないのだ。

⬅カベのマークの場所にフックショットをかけて移動できる。

女海賊からゾーラのタマゴを取り返すのだ

海賊の砦（内部&部屋）

カカシ 0　ハートのかけら 0　穴 0　フクロウ 0

POINT
フックショットを取れば、フィールド上のほとんどの場所へ行けるようになるぞ。

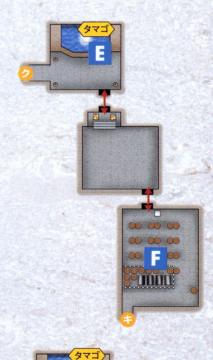
海賊の砦（内部）

注意　ア〜クと矢印はマップのつながりを表しています。

海賊の砦（部屋）

- 女海賊
- シェルブレード
- デスプレコ

『ムジュラ』のヒミツ ヒッ、ヒッ、ヒ……

漁師に渡す女海賊の写し絵は、戦う女海賊でも見張りのものでもOK。戦う女海賊は写し絵の箱をかまえているときに攻撃されるのでいいアングルが撮りにくい。見張りを矢で気絶させたときの写し絵で十分だ。

A 見張りの女海賊は弓で攻撃！

砦内の女海賊は弓で射れば気絶させられる。離れた場所から弓で攻撃してから進もう。ただし、しばらくするとまた起き上がって見張りを始めるので、気絶させたら急いで通り抜けよう。

⬆マップで女海賊の場所を確認して、弓で気絶させよう。

B 真ん中の見張り台から侵入しよう

見張りの女海賊を倒しながら、ハシゴを登って中央の見張り台へ。そこから女海賊のボス・アベールの部屋へ行く。

⬇ハシゴを登ったら、通路を渡っていこう。

⬆ハシゴのそばにいる女海賊を気絶させよう。

C 女海賊を写し絵に撮ろう

漁師からタツノオトシゴをもらうために、女海賊の姿を写し絵に撮っておくのも忘れずに。気絶させた写真でもいいので、弓で気絶させてから近よって写し絵に撮っておこう。

⬆近くで撮らないと、漁師は気に入ってくれないぞ。

D 女海賊のボスを追い払おう

ボス・アベールの部屋へ近づくと、ハチが巣に戻るシーンとアベールと手下が話すシーンが見られる。まずは、ハチの巣を矢で射て、ハチを暴れさせて女海賊を部屋から追い出そう。

⬆女海賊たちは、ゾーラのタマゴを4個持っているらしい。

ハチの巣を射ろ！

⬆ハチの巣を攻撃すれば、部屋にいる女海賊たちを全部追い出すことができる。

フックショットを入手

⬆部屋の中央にある宝箱から、フックショットが入手できるぞ。

E 水槽からタマゴを救い出せ

砦内の部屋にある4つの水槽の中には、ゾーラのタマゴがひとつずつ隠されている。天井にフックショットをかけて水槽に入り、ビンにタマゴを入れるのだ。

⬆天井の木の板の部分にフックショットをかければ、水槽に入ることができる。

⬇ゾーラのタマゴを取る前に水槽の中にいる敵をバリアで倒しておくと安全だ。

あきビンを用意しよう

ゾーラのタマゴは、あきビンで取れる。砦の各部屋にゾーラのタマゴは4個あるので、あきビンを4個もって行けば、一度に全部のタマゴを持って帰ることができるぞ。

ビンを入手できる場所
イカーナの墓場の墓下（3日め）
不思議の森でコタケオババから
ロマニー牧場でロマニーから
ふた子島のゴロンレース
滝上の渓流のビーバーレース

F 物カゲに隠れながら水槽の部屋へ

この部屋では、上から見下ろした視点に変わる。女海賊に見つからないように、タルの裏に隠れて進もう。たまにフェイントで後ろを振り向くことがあるので、立ち止まったときは注意。

⬆ここでは、弓で気絶させるより走り抜けたほうがいい。

G ドラム缶の間から撃て！

せまい通路を女海賊が見張っているので、隠れる場所がない。入り口の扉の前で女海賊が通るのを待ち、目の前に来たときに弓で攻撃。ただし、射るのが遅いと見つかってしまうぞ。

⬆女海賊がこっちを向く前に気絶させて、通り抜けよう。

H 天井を渡っていけばラクちん

この部屋では、天井にある木の板にフックショットをかければ、女海賊に見つからずに足場を渡れる。宝箱を取りたいときは、3人の女海賊をまとめて気絶させてから取りに行こう。

⬆この木の板にフックをかけて進んでいけばOK。

高いガケの先には古城がそびえるという……

タルミナ平原東&イカーナ渓谷

カカシ 1　ハートのかけら 1　穴 1　フクロウ 1

POINT
イカーナ渓谷のガケの上に登るには、ちょっとしたコツが必要になるが……

タルミナ平原東

MONSTERS
- 青バブル
- ネジロン
- 本物のボムチュウ

イカーナの墓場へ（P.50）

タルミナ平原へ（P.22）

イカーナ渓谷へ

A　A　B

穴

秘密のほこら

イカーナ渓谷

H　C　E　D　G　F

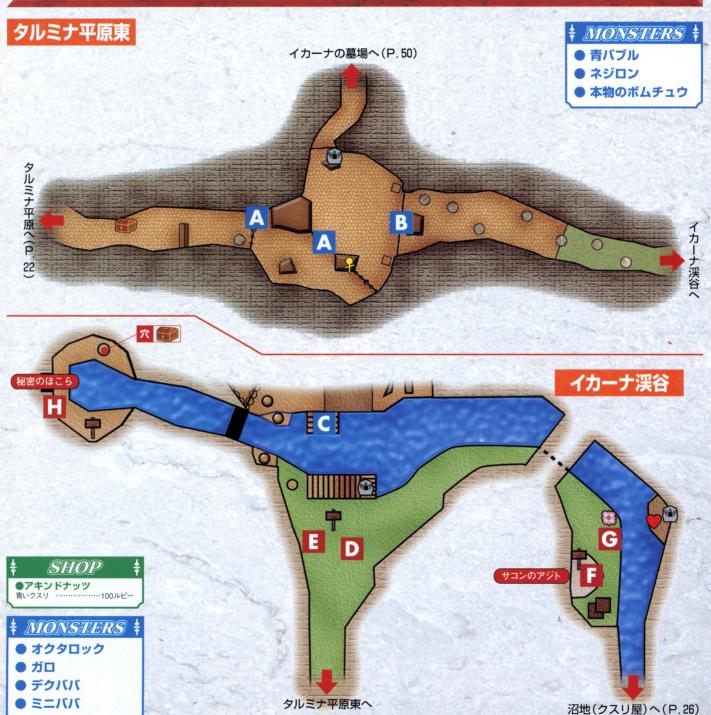
サコンのアジト

SHOP
- アキンドナッツ
  青いクスリ ……………………100ルピー

MONSTERS
- オクタロック
- ガロ
- デクババ
- ミニババ

タルミナ平原東へ

沼地（クスリ屋）へ（P.26）

『ムジュラ』のヒミツ ヒッ、ヒッ、ヒ……
イカーナ渓谷にある川を右に進むと、沼地（クスリ屋）のコタケオババのクスリ屋の近くに流れつく。イカーナ地方は夜になると青バブルが大量に出現するので、呪われたときのためにクスリ屋で安く青いクスリを買っておくといいぞ。

A エポナに乗ってサクをジャンプ!

イカーナ地方への入り口となるこの場所は、サクで通行止めになっているのでエポナで飛び越えないといけない。エポナに乗って加速してからサクに向かえばジャンプして先に進める。

⬅敵がたくさんいるが、乗馬中は無敵なので無視してジャンプ。

B ガロのお面でガケの上へ

ガケの上にいるポウマスターに、ガロのお面をつけて話しかけよう。フックショットで登るための木を出してもらえるぞ。

⬇ポウマスターが残した枯れ木を利用して先へ。

⬆ガロのお面以外では相手にしてもらえない。

C 今はまだ登れないみたい…

イカーナ渓谷には大きなガケがあり、上にはお城らしき建物が見える。ここを登るには、あるアイテムか、工夫が必要なのだ。

⬇川にいるオクタロックがカギを握っている…!?

⬆川の向こうの上へ乗るには足場が必要みたい。

D アヤシイ男がいるぞ

日	3日間
時	午前6時〜午後6時

昼間に渓谷に行くと、アヤシイ男が走り回っている。話しかけるとイカーナ地方に関する情報を教えてくれる。よく見ると、バクダン屋のおふくろさんを襲った男に似てる…。

⬅剣を見せてくれと言われる。アヤシイけど見せて大丈夫?

E 殺気の正体をあばけ!

渓谷を歩いていると、チャットが殺気を感じる場所を教えてくれる。ここでガロのお面をつけると、ガロが出現するぞ。

⬇ガロのお面をつけるとガロが姿を現すのだ。

⬆チャットが殺気を感じる場所は複数あるようだ。

ガロを倒せばヒントが聞ける

出現したガロは、リンクに襲いかかってくるので盾でふせいでから反撃して倒そう。ガロを倒すと、イカーナ地方に関する重要なヒントを教えてもらえるぞ。

⬆ガロから聞けるヒントは、場所によって変わるぞ。意外と親切なんだ!?

F セキュリティは万全です…って?

この場所に、サコンという男のアジトがあるらしい。周囲と色の違う岩があり、これが扉になっていると思われるが、どうやっても開けられない。どうすれば中に入れるのかな?

⬅これがサコンのアジト入り口。場所だけ覚えておこう。

G わらしべイベントがついに完結!

イカーナ渓谷にもアキンドナッツがいて、青いクスリを100ルピーで売ってくれる。コタケオババのクスリ屋以外ではここでしか買えないぞ。また、一連の権利書イベントがここで終わるのだ。

⬅ここで青いクスリを買っておけば、いいことが!?

ごほうびはちょっとショボイ…

⬆ゾーラリンクで海の権利書を渡せば、200ルピーがもらえる。うーん。

対岸にハートのかけら

⬆権利書を渡したら、デク花ジャンプでハートのかけらが取れるよ。

H ナゾの滝ツボ裏のほこら

イカーナ渓谷の川を西に泳いでいくと滝があり、その裏にほこらがある。しかし中に入っても鉄格子の扉ですぐ行き止まり。扉の上にある太陽のマークがアヤシイんだけど…

⬅そういえば『時のオカリナ』にもこんなマークがあったよね。

イカーナの地を守った戦士たちが眠る場所

イカーナの墓場

カカシ 0 | ハートのかけら 1 | 穴 4 | フクロウ 0

POINT

スタル・キータは、弓で射れば少しの間動きが止まる。そのスキに追いつけ。

ダンペイの小屋

A

穴(要バクダン)

2日めの墓

D

3日めの墓

E

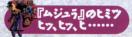
B C

1日めの墓

タルミナ平原東へ(P.48)

MONSTERS

- アイアンナック
- キース
- スタル・キータ
- スタルチュラ
- スタルベビー
- デクババ
- バッド・バット
- ビッグポウ
- フォールマスター
- ミニババ

スタル・キータとの追いかけっこで、坂の上に行くまでに追いつけないとスタル・キータが土の中にもぐって消えてしまう。追いつけなかったときでも、一度墓場へ行ってから戻ってくると元の場所にスタル・キータが復活しているので、何度でも再挑戦ができるぞ。

A スタル・キータを目覚めさせよう

ダンペイの小屋のヨコに巨大なガイコツがいる。ここで「目覚めのソナタ」を演奏すると、ガイコツとの競走が始まるぞ。

⬇立ち上がったスタル・キータを追いかけろ。

⬆この巨大なガイコツが、スタル・キータだ。

スタル・キータに追いつき追いこせ！

道をふさぐように出現するスタルベビーを倒して、スタル・キータに弓矢で攻撃して動きを止めて追いつくのだ。倒すと、宝箱から隊長のボウシを入手できる。

⬆フックショットでダンペイの小屋の屋上にある宝箱へ!!

B 隊長になって部下に命令！

日 3日間
時 午後6時～午前6時

墓場では、夜になると大量のスタルベビーが出現する。隊長のボウシをつければ、彼らと話ができるぞ。また、墓の近くにいるスタルベビーに「墓をあばけ」と命令すれば墓の下へ行ける。

⬅あばける墓は日によって変わるので、毎日調べよう。

C 偉大な作曲家の魂を受け継ごう

日 1日め
時 午後6時～午前6時

1日めに墓をあばかせると、作曲家フラットの墓へ入れる。ここでは、『時のオカリナ』を遊んだ人におなじみの「嵐の歌」を覚えられる。覚えるまでの手順は以下のとおり。

⬅「嵐の歌」は演奏すると雨を降らせることができる。

① しょく台に火をつけよう

バッド・バットが大量にいる部屋で、全部のしょく台に火をつけると鉄格子が開いて先の部屋へ進めるようになる。まずはバッド・バットを全滅させよう。

⬅しょく台に火をつけるときは、炎の矢で素早く点火しよう。

② 「嵐の歌」を思い出そう

部屋にいるアイアンナックを倒すと、フラットの幽霊が出現する。フラットの幽霊と話をして彼の墓を調べれば、「嵐の歌」を思い出せる。

⬇フラットの兄、シャープを探して「嵐の歌」を聞かせてあげよう。

⬆アイアンナックはかなりの強敵。盾で防御しながら戦おう。

D まことのメガネで見破ろう

日 2日め
時 午後6時～午前6時

2日めに行ける墓の下は、見えない通路や敵が隠されている。まことのメガネを使わないと先に進めないので注意。

⬇敵が透明になって見えないのが厄介だ。

⬆最初のカベも、まことのメガネで見れば通路が。

アイアンナックを倒してハートのかけらを入手

見えない敵のいる通路の奥にあるカベをバクダンで壊せば、アイアンナックのいる部屋に行ける。このアイアンナックを倒せば、ハートのかけらが入った宝箱が出現するぞ。

⬆部屋がせまいので、カベぎわに追いつめられないようにしよう。

E ダンペイさんの宝探しツアー

日 3日め
時 午後6時～午前6時

3日めに行ける墓の下では、ダンペイさんが宝探しをしている。Z注目をするとリンクのほうへ近よってくるので誘導できるぞ。地面が土の場所へ連れて行くと、土を掘ってくれるぞ。また、茶色の床にダンペイさんが乗ると床が空を飛ぶので、うまく使って上の段にある土へ誘導しよう。

⬇空飛ぶ床を使えば、高い場所の土も掘れる。

⬆Z注目を使ってダンペイさんを案内しよう。

ビッグポウを倒せばあきビンが手に入る

土を掘ったときに、噴き出す炎を3つ出現させると、炎が集まってビッグポウになる。倒せばあきビンが入った宝箱が出現するぞ。

⬆炎の出る場所は部屋に来るたびに変化する。

イカーナの墓場

ダンジョン編

今回の攻略範囲内に登場する神殿はふたつ。その内部は複雑な仕掛けが満載！ここではどのように神殿を攻略するべきか、チャート付きでくわしく解説するぞ。

攻略のカギは、デク花ジャンプと弓の使い方！

ウッドフォールの神殿

POINT

デク花ジャンプでの移動が多い。弓を使ってしょく台に火をつけるのもポイント。

神殿に入るまでの流れ

①時のオカリナを手に入れる
②コウメオババを助ける
③ボートクルーズで毒沼を抜ける
④デクナッツの城で「目覚めのソナタ」覚える
⑤ウッドフォールで「目覚めのソナタ」を演奏
⑥神殿内へ

1F

BOSS

ボス部屋のカギ

小さなカギ

マップ

コンパス

勇者の弓

START

部屋⑨上部

⑪へ

部屋②上部

⑫へ

⑩へ

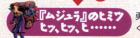
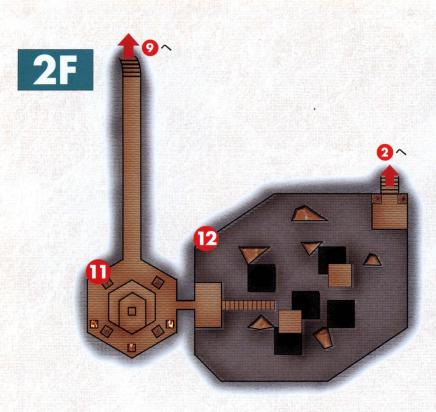
③へ

①へ

※マップ上の丸囲み数字は各部屋ごとの番号で、攻略チャートに対応しています

勇者の弓は、遠くにいる敵を攻撃するだけでなく、離れた場所のスイッチを作動させることもできる便利なアイテム。また、しょく台の炎を通過するように射れば火のついた矢になり、別のしょく台に火をつけることもできるぞ。

2F

オドルワ攻略は、
P.68へ

MONSTERS

- クロボー
- ゲッコー
- ジャイアントビー
- スタルチュラ
- スナッパー
- ダイナフォス
- デクババ
- ドラゴンフライ

この神殿をクリアした状態でできること

- デク姫をデク王に会わせる
- デクナッツのほこらでミニゲーム
- ボートクルーズで射的ゲーム

攻略チャート／赤いカコミの手順は、次のページからくわしく解説しているぞ!

STEP	部屋	内容
STEP①	部屋1	デク花ジャンプで部屋❷上部へ
STEP②	部屋2	毒沼水面をジャンプして移動し部屋❸へ
STEP③	部屋3	小さなカギ入手。部屋❺へ
STEP④	部屋5	スナッパー3匹を倒してマップ入手。部屋❸へ
STEP⑤	部屋3	水面をジャンプして移動し、部屋❷へ
STEP⑥	部屋2	小さなカギを使って部屋❾へ
STEP⑦	部屋9	ブロックを動かしてからしょく台に火をつけ、部屋❽へ
STEP⑧	部屋8	ドラゴンフライ2匹を倒してコンパスを入手。部屋❾へ
STEP⑨	部屋9	部屋上部へ登り、クモの巣を火で燃やす。部屋⓫へ
STEP⑩	部屋11	しょく台3つに火をつけて部屋⓬へ
STEP⑪	部屋12	デク花ジャンプで、移動する足場を渡り部屋❷上部へ
STEP⑫	部屋2	上部。スイッチを作動させハシゴを出しておく。部屋❸上部へ
STEP⑬	部屋3	上部。通路を移動し部屋❹へ
STEP⑭	部屋4	ダイナフォスを倒して勇者の弓入手。部屋❸へ
STEP⑮	部屋3	上部。目玉スイッチを矢で射る。足場を利用して部屋❻へ
STEP⑯	部屋6	ゲッコーと戦闘。倒すとゲッコーはカエルになる。部屋❼へ
STEP⑰	部屋7	宝箱からボス部屋のカギ入手。部屋❻へ
STEP⑱	部屋6	通過して部屋❸へ
STEP⑲	部屋3	通過して部屋❷上部へ
STEP⑳	部屋2	上部。しょく台ふたつに火をつけて、部屋❿へ
STEP㉑	部屋10	矢で衝撃スイッチを射て火を消す。デク花ジャンプでボス部屋へ

STEP① 部屋1 デク花ジャンプでGo!

足場が離れた場所にあるので、デク花ジャンプで進んでいくことになる。足場から落ちてしまったら、スタート地点近くの足場にあるハシゴを登って再挑戦だ。

←足場がせまいので、地面に映るカゲを見て慎重に着地する。

→途中には宝箱もあるので、より道して中身をゲット!

STEP② 部屋2 リンクだと食われちゃいます

水面に浮いているアヤシイ植物は、リンクのまま乗ると食われてダメージを受けてしまう。デクナッツリンクなら大丈夫なので、デクナッツの仮面をつけよう。

←リンクだとパクッ!! このあと毒沼に投げられる。

→デクナッツリンクなら、植物の上でもへっちゃらだ。

STEP④ 部屋5 スナッパーをひっくり返せ

この部屋に入ると、鉄格子が降りて、スナッパーを全滅させるまで外に出られなくなる。スナッパーは、デクナッツリンクでデク花にもぐり、デク花の上を通ったときに飛び出せばひっくり返せる。あとは普通に攻撃すればOK！

↑スナッパーがデク花に近づいてきたら飛び出そう。全滅させれば、宝箱が出現。マップが手に入るぞ。

STEP⑦ 部屋9 しょく台に火をつけるには？

部屋8へ入るには、扉の前にあるしょく台に火をつけないといけない。まず、火のついたしょく台のそばのスタルチュラを倒し、部屋の真ん中のブロックを動かして、しょく台への直通ルートを作る。あとは、デクの棒に火をつけて炎を運ぼう。

↑デクの棒はしばらくすると燃えつきる。毒沼に落ちないように気をつけながら、ダッシュで走っていこう。

STEP⑨ 部屋9 クモの巣を燃やせばOK!

クモの巣を焼く炎は、部屋9下部のしょく台からそのまま持ってきたのでは間に合わない。部屋9上部のしょく台に火をつけて、中継点を作る必要があるぞ。

←部屋8を開けるしょく台から上部のしょく台へ中継。

→リンクで足場を渡って、クモの巣へ火をつけよう。

STEP⑪ 部屋12 動く足場と敵の二重攻撃

デク花のある足場が動いているので着地しにくい。飛行中は、周囲にいるドラゴンフライにも注意したい。まず敵をすべて倒し、それから足場を移動しよう。

←足場が小さいうえに動いているので、着地が難しい。

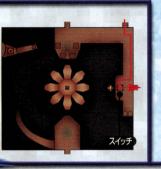
→穴に落ちると、部屋2まで落とされてしまうぞ。

『ムジュラ』のヒミツ ヒッ、ヒッ、ヒ……

STEP⑳で花びら状の足場を回転させると、この神殿内の毒水がキレイになってリンクでも移動できるようになる。水中に隠れているはぐれ妖精を探すときには、水をキレイにしてからにしよう。それまでは、リンクで移動するときはくれぐれも毒水に注意すること。

Majora

STEP⑫ 部屋2 もしものときの保険です

しょく台の近くにあるスイッチをリンクのまま踏むと、部屋2下部とつながるハシゴが出現する。このハシゴを出しておけば、間違って落ちたときにもすぐ部屋2上部に戻ってくることができるので、とても便利。必ず作動させてから部屋3上部へ進もう。

⬆ここから下へ降りれば、矢やバクダンが取れる。消費アイテムが残り少ないときは、ここで補給していこう。

STEP⑭ 部屋4 強敵ダイナフォス出現

ダイナフォスは、こちらの攻撃を防御するうえに、盾でも防げない炎を吐いてくる強敵。デクナッツリンクだと炎で一発でやられてしまうので、リンクで戦う。

⬅炎を吐いてきたら、バック宙で距離をとろう。

➡倒せば勇者の弓が入った宝箱が出るぞ。

STEP⑮ 部屋3 目玉を射抜け！

この部屋の上部の足場には、目玉スイッチがある。矢で射れば、デク花の足場が上下に動くようになる。これで、デク花ジャンプで部屋6へ進めるようになる。

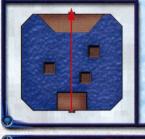
⬅弓で目玉を一撃！ デク花の足場が動きだすのだ。

➡足場が一番上にきたところで、デク花ジャンプ。

STEP⑯ 部屋6 ゲッコーをソッコーで倒せ！

ゲッコー戦では、デク花を使ってスナッパーをひっくり返して、落ちたゲッコーを弓で攻撃しよう。ゲッコーは倒すと普通のカエルになってしまうぞ。

⬅天井を移動するので、矢を射て落とそう。

➡倒せば、ボス部屋のカギが手に入るぞ。

STEP⑳ 部屋2 しょく台に火をつける

火のついたしょく台を通った矢は炎の矢になり、ほかのしょく台に火をつけられる。まず、しょく台❶から❷に火をつける。すると花びら状の足場が上部に上がり、回転しはじめる。今度はしょく台❷から❸に点火。これで部屋10へと進めるようになる。

⬆しょく台❸に火をつけるのが難しい。また、しょく台❸のそばにあるスイッチを作動させると宝箱が出るぞ。

STEP㉑ 部屋10 スイッチを射るべし

ボス部屋へ行くためのデク花が炎に包まれている。ここは、足場❶から矢で衝撃スイッチを射て、炎が消えている間にデク花を使ってボス部屋を目指そう。

⬅炎が消えないうちは、デク花を使えないぞ。

➡このスイッチは時間制限があるので急ごう。

神殿に入るまでの流れ

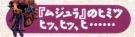
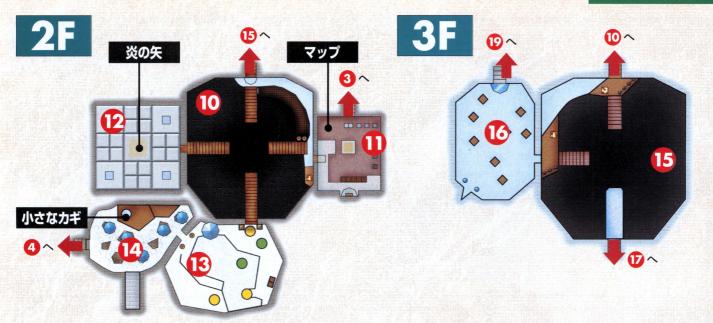
①ゴロンの里でまことのメガネ入手
②山里でゴロンの仮面入手
③ゴロンのほこらで長老の息子に会う
④氷づけの長老を溶かし、「半分だけの子守歌」覚える
⑤長老の息子から「ゴロンのララバイ」覚える
⑥スノーヘッドで「ゴロンのララバイ」を演奏
⑦神殿内へ

攻略チャート ／赤いカコミの手順は、58ページからくわしく解説しているぞ！

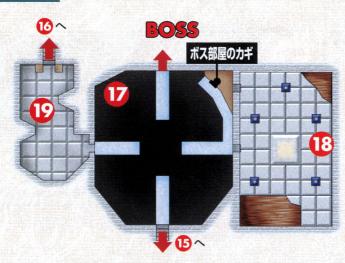
STEP	部屋	内容
STEP①	部屋❶	ゴロンリンクでブロックを押し、部屋❸へ
STEP②	部屋❸	ゴロンリンクのまるまりダッシュで移動。リンクで部屋⓫へ
STEP③	部屋⓫	マップ入手。部屋❸へ
STEP④	部屋❸	通過。部屋❷へ
STEP⑤	部屋❷	通過。部屋❺へ
STEP⑥	部屋❺	ブロックを引き、奥の小部屋で小さなカギ入手。部屋❷へ
STEP⑦	部屋❷	通過。部屋❸へ
STEP⑧	部屋❸	落下。部屋❽へ
STEP⑨	部屋❽	ハシゴを登って部屋❸へ
STEP⑩	部屋❸	通過。部屋❶へ
STEP⑪	部屋❶	小さなカギを使い部屋❹へ
STEP⑫	部屋❹	コンパス入手。ヒビ割れたカベをバクダンで壊す。部屋⓮へ
STEP⑬	部屋⓮	雪玉から小さなカギ入手。部屋⓭へ
STEP⑭	部屋⓭	ゴロンプレスでスイッチを作動させながら進む。部屋❿へ
STEP⑮	部屋❿	まるまりダッシュで移動。部屋⓬へ
STEP⑯	部屋⓬	ウィズローブを倒し、炎の矢入手。「大翼の歌」を演奏し部屋❶へ
STEP⑰	部屋❶	氷を炎の矢で溶かし、部屋❷へ
STEP⑱	部屋❷	氷づけの扉を炎の矢で溶かし、部屋❻へ
STEP⑲	部屋❻	炎の矢で3つのしょく台に火をつけ、部屋❷マップ左上の小部屋へ
STEP⑳	部屋❷	ゴロンプレスでスイッチを作動させ、柱を上昇させる。部屋❻へ

ダンジョン内にいるときに「大翼の歌」を演奏すると、そのダンジョンの入り口までワープできる。それまでに作動させた仕掛けや、入手したはぐれ妖精はそのままになっているので、どんどん使って攻略ルートを短縮しよう。詰まったと思ったら「大翼の歌」を吹くといい！

2F

3F

4F

ゴート攻略は、P.68へ

MONSTERS

- 赤バブル
- イーノー
- ウィズローブ
- シロボー
- ダイナフォス
- フリザド
- ホワイトウルフォス
- 本物のボムチュウ

この神殿をクリアした状態でできること

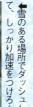
- ゴロンレース
- コキリの剣を金剛の剣まできたえる

STEP	部屋	内容
STEP㉑	部屋6	落下。部屋⑨へ
STEP㉒	部屋9	通過。部屋⑦へ
STEP㉓	部屋7	通過。部屋②へ
STEP㉔	部屋2	通過。部屋③へ
STEP㉕	部屋3	フリザド3匹を倒し、宝箱から小さなカギ入手。部屋⑪へ
STEP㉖	部屋11	炎の矢で目玉スイッチを射て、中央の足場を上昇させて上へ。部屋⑩へ
STEP㉗	部屋10	まるまりダッシュで移動し、氷を炎の矢で溶かして部屋⑮へ
STEP㉘	部屋15	まるまりダッシュでカーブを移動し、小さなカギを使って部屋⑯へ
STEP㉙	部屋16	炎の矢で氷を溶かし、部屋⑲へ
STEP㉚	部屋19	通過。部屋⑰へ
STEP㉛	部屋17	中央の柱の上を移動して部屋⑱へ
STEP㉜	部屋18	ウィズローブを倒し、部屋⑰マップ右上の小部屋へ
STEP㉝	部屋17	ボス部屋のカギ入手。部屋⑲へ
STEP㉞	部屋19	通過。部屋⑯へ
STEP㉟	部屋16	通過。部屋⑮へ
STEP㊱	部屋15	通過。部屋⑩へ
STEP㊲	部屋10	中央の柱の青い部分をゴロンリンクでパンチ2発。部屋⑮へ
STEP㊳	部屋15	柱の青い部分をパンチ。まるまりダッシュで移動後、さらにパンチ。部屋⑰へ
STEP㊴	部屋17	まるまりダッシュで移動後、ボス部屋へ

STEP② 部屋3 まるまりダッシュで大ジャンプ!

足場が途中で途切れているので、ゴロンリンクのまるまりダッシュで飛び越えよう。成功したらリンクに戻り、部屋⑪に通じる階段へとジャンプすればOK。

⬅雪のある場所でダッシュして、しっかり加速をつけろ!

➡調子に乗ってまるまり続けると、行きすぎて落ちます。

STEP⑥ 部屋5 ブロックの動いたあとに…!?

部屋の南側にあるブロックを動かすと、そのうしろにある小部屋に入れる。この宝箱には小さなカギが入っている。これで部屋④への扉を開けられる。

⬅ブロックを動かしたら元の場所も確認。コレ、基本です。

➡さらにブロックを部屋の左はしまで動かせば、宝箱出現!

STEP⑫ 部屋4 バクダンでぶっ壊せ!

部屋⑭へ行くためには、この部屋の西にあるヒビ割れたカベをバクダンで壊す必要がある。また、ここにはコンパスもあるので忘れずに宝箱を開けてゲット。

⬅ほら、よ〜く見るとヒビが入ってるでしょ?

➡バクダンでもバクレツのお面でもいい。とにかく爆破!

STEP⑬ 部屋14 リメンバー! タルミナ平原北

足場が氷づけになっていて乗れずにお困りのアナタ! ここはひとつ、天井を見上げてみよう。ツララが見えるはずだ。これを矢で落とせば、重みで足場の氷が壊れるのだ。タルミナ平原北から山里に行くときと同じ仕掛けとなっているぞ。

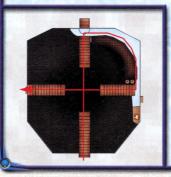
⬆これで足場を確保し、小さなカギの宝箱が隠された雪玉まで移動しよう。雪玉はパンチで壊せばOK。

STEP⑭ 部屋13 順番が大切なんです!

この時点では氷がジャマで、部屋⑩に直接行くことは不可能だ。ここは下のマップのA→B→Cの順にプレススイッチを作動させて扉まで移動しよう。時間制限があるスイッチもあるので、作動させたあとはリンクに戻ってスピーディに移動しよう。

⬆スイッチを押すのはゴロンの役目、移動するのはリンクの役目だ。素早い行動が要求されるぞ。

STEP⑮ 部屋10 まるまりダッシュを活用せよ

部屋⑫に行くため、まずは足場をまるまりダッシュで飛び越えよう。次にマップ右上のカーブ状の場所をまるまりダッシュで通過。最後に部屋⑫への入り口めがけてまるまりダッシュ! ダッシュでのカーブ移動時に落下しないよう注意。

⬆カーブにそって移動。落ちてもネットがあるので、素早くまるまりを解除すれば、地下まで落ちずにすむぞ。

フィールド&ダンジョン攻略

『ムジュラ』のヒミツ ヒッ、ヒッ、ヒ……

スノーヘッドの神殿の吹き抜けになっている場所から落ちると、B1Fに落ちてしまう。ただしB1Fの3つの部屋のうち部屋⑨だけは、炎の矢があれば氷づけのデク花を溶かし、これを使って部屋⑥に戻れる。こうすれば遠回りして戻る手間がはぶけるぞ。

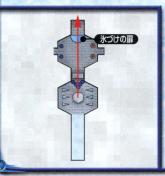
STEP⑯ 部屋12 ウィズローブ退治で炎の矢

この部屋に入ると扉が閉ざされ、ウィズローブとの戦いに突入！　倒せば炎の矢が入った宝箱が出現するぞ。ニセモノを見極め、素早く攻撃するべし。

⬅出現場所を見渡せる位置から、本物を見つけよう。

➡炎の矢入手後は、神殿内の移動がとっても快適に！

STEP⑰ 部屋1 炎の矢のありがたみを実感！

ここまでは部屋②に通じる扉は氷づけだったので、どうしようもなかった。でも、炎の矢入手後はそんなくやしい思いはしなくてすむ！　炎の矢で氷を射れば、氷が溶けて進めるようになるぞ。炎の矢には今後ともお世話になります。

⬆炎の矢を使うには、矢がいるのはもちろん、魔力も必要。魔力切れのときは魔法のツボで回復させよう。

STEP⑲ 部屋6 ワイルドな火のつけ方

火の消えたしょく台を見たら火をつける。これは基本だよね。でも火が近くにない場合は？　こんなときも炎の矢が大活躍。これでしょく台を射て点火する。

⬅しょく台の先を狙うように射るのが正しい火のつけ方。

➡3つとも火がつけば、スイッチのある部屋②への扉が！

STEP⑳ 部屋2 スイッチひとつで柱がドン！

小部屋内のプレススイッチをゴロンプレスで作動させると、B1Fから4Fにかけて柱が伸びる。ボス部屋に行くためには、このスイッチ作動が不可欠なのだ。

⬅これをゴロンプレス。ニョニョ～ッと柱が伸びま～す。

➡この柱を上げないと、ボス部屋まで行くことはできない。

STEP㉕ 部屋3 フリザド全滅で宝箱出現

この部屋にいる3匹のフリザドを倒すと、小さなカギの入った宝箱が出現するぞ。これまで倒せなかった位置にいるフリザドも、炎の矢を使えば一発KO！

⬅剣でも3回斬れば倒せるけど、炎の矢ならイチコロ。

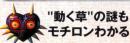
➡道をふさぐ氷は炎の矢で。宝箱はこの奥に出現するぞ。

STEP㉖ 部屋11 冷たい目を熱くしろ！

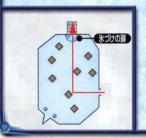
部屋の上部に部屋⑩への扉がある。上部へ進むためには、目玉スイッチを作動させて、部屋中央の足場を上昇させる必要がある。目玉スイッチは炎の矢で射る。

⬅ちょうどフリザドのうしろに仕掛けがあるんだよね。

➡あらかじめ足場に乗ってから、目玉スイッチを狙おう。

STEP㉙ 部屋16 言うまでもないことだけど…

部屋⑲へ行くための入り口は、炎の矢で氷を溶かせばOK。この部屋には大小のイーノーがいるけど、宝箱が出るわけでもないので無視したほうがいいぞ。

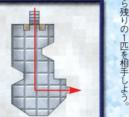
⬅炎の矢には何度お世話になったことか。

➡マップ左下の天井にはツララあり。何だか意味ありげ。

STEP㉚ 部屋19 曲がり角に殺気あり！

ここから部屋⑰に行こうとすると、出っぱったカベのうしろから2匹のダイナフォスが出現する。部屋が閉ざされることはないので、無視してもいいけど……。

⬅一度に2匹のダイナフォスがリンクに襲いかかる！

➡Z注目した1匹を倒してから残りの1匹を相手しよう。

STEP㉛ 部屋17 STEP⑳のおかげです！

中央の柱を渡って部屋⑱へ行くだけだが、これはSTEP⑳でプレススイッチを作動させたことで行けるようになったのだ。その前にここに来ても、ほかの足場と違い、まるまるダッシュでジャンプできないので、部屋⑱までは進めないぞ。

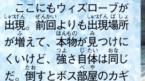
⬆移動中にボス部屋が見えるけど、この状態では進めない。このあとで柱を短くしなきゃいけないのだ。

STEP㉜ 部屋18 またまたウィズローブ戦

ここにもウィズローブが出現。前回よりも出現場所が増えて、本物が見つけにくいけど、強さ自体は同じだ。倒すとボス部屋のカギのある小部屋へ進めるぞ。

⬅矢がなくなったら、接近戦で倒すしかない。苦労するぞ。

➡倒してもアイテムはないけど、ボス部屋のカギでガマン。

フィールド&ダンジョン攻略

STEP㊲ 部屋10 超豪快ダルマ落とし！

部屋⑩に来ると正面が柱でふさがっている。しかしよく見ると柱に青い部分がある。これをゴロンリンクでパンチすると、ダルマ落としのように柱が短くなる！

⬅柱に近づいて拳を握りしめて……せ～のっ！

➡上の段にある青い部分が降りるから、連続で落とすべし。

STEP㊳ 部屋15 最後の仕上げもダルマ落とし

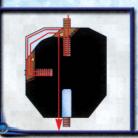
ここも部屋⑩と同じく、青い部分をパンチで落としていく。まずは正面を落としたら、まるまりダッシュでマップ左側へ。そこでもうひとつを落とせば完了！

⬅下の青い部分はマップ左側からでないと狙えないのだ。

➡これでボス部屋への道が開いた。さあ、部屋⑰へGO!!

『ムジュラ』のヒミツ ヒッ、ヒッ、ヒ……

ゴロンリンクで柱の青い部分をパンチする、というのがスノーヘッド神殿の最大のポイント。「ゴロンリンクでパンチ」というのは、この神殿以外でも活用できる謎解きパターン。詰まったら、ゴロンでパンチしてみよう。

冒険を乗りきるコツ Part1 ダンジョン編

リンクが足を踏み入れるダンジョンは謎解きとバトルの連続！　おまけにはぐれ妖精集めもあって、キミの頭を悩ませるぞ。そんな難所で生きのびる知恵を、ここでしっかり勉強しよう。

ダンジョンではボスとの戦いが最終目標。ただし、小さなカギを全部集めないとボス部屋までたどりつけないので、まずは小さなカギを探してカギつき扉を開けていこう。ほかの階にある仕掛けを作動させてからでないと先に進めないということもあるので、あれこれ試してみること。ここではダンジョン攻略のコツを紹介！

ダンジョン攻略のポイント

- その神殿で入手したCアイテムを活用
- 宝箱の位置は、マップとコンパスで確認
- 「大翼の歌」を演奏すれば入り口に戻れるぞ
- 部屋を切り替えればツボや木箱は元どおり

⬆ダンジョンでは中ボス、ボス戦が必ずあるから、妖精入りのビンは必需品！

はぐれ妖精集めのポイント

神殿にはスタルキッドにバラバラにされた大妖精の一部、はぐれ妖精がいる。神殿で15人全員をつかまえたら、同じ色の仲間がいる妖精の泉へ連れていこう。復活した大妖精がリンクに新たな力をさずけてくれる。なお、集めている途中で「時の歌」を使うと最初からやり直しになるので注意。

宝箱をチェックする

基本的には、はぐれ妖精は宝箱の中に入っていることが多い。マップを見て、取り逃がした宝箱がないか確認しよう。隠し部屋の存在に気づいていないことも多いからね。

⬅宝箱を開けさえすればゲットできるけど、それまでがタイヘンなんだ。

➡とにかくアヤシイものを見つけたら壊す！　特に天井は見落としがち。

いろいろ壊してみる

敵を倒したあとに出現したり、ハチの巣、木箱といったものの中に隠れていることもあるぞ。離れている位置に妖精がいたら、大妖精のお面で呼び寄せてつかまえること。

大妖精のお面の効果範囲

大妖精のお面をつけると、はぐれ妖精がいるかどうか確認できる。その効果範囲は吹き抜けになっている空間すべて。吹き抜けの場合、別の階層にいることもあるので注意。

⬅はぐれ妖精探索では、新たな部屋に入るたびに大妖精のお面で調査を！

ダンジョンで困ったらこうしよう!!
仕掛けリスト

宝箱
開けて中身を取るのは当たり前。宝箱にはもうひとつ、フックショットをかけるという役目もあるのだ。

ブロック
押すか引いて動かし、道を通れるようにしたり、スイッチに乗せたりする。大きなブロックはゴロンリンクで動かそう。

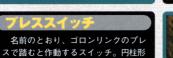
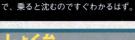
鉄格子
部屋に入ったら扉が鉄格子で閉められることがある。ほとんどのケースで、敵を全滅させれば鉄格子が開くぞ。

ヒビ割れ
これは「バクダンで壊れますよ」というメッセージみたいなもの。爆破すれば隠し通路、隠し部屋が出現する！

スイッチ
踏めば部屋の仕掛けが作動する。これも大小2サイズあり、大きいタイプはデクナッツリンクでは作動しない。

プレススイッチ
名前のとおり、ゴロンリンクのプレスで踏むと作動するスイッチ。円柱形で、乗ると沈むのですぐわかるはず。

衝撃スイッチ
普段は透明だけど、剣、フックショットなどで攻撃すると作動する。作動するとスイッチ自体が黄色く輝くぞ。

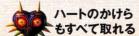
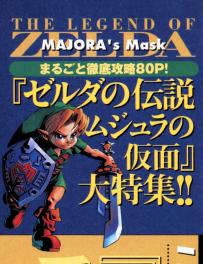
目玉スイッチ
目の紋章のような形のスイッチ。これを矢で射ると目を閉じ、仕掛けが作動する仕組みになっている。

しょく台
火をともすための台。火のついたしょく台からデクの棒や普通の矢で、火を移す、炎の矢で射るなどして点火する。

氷づけ
氷によって道や扉が閉ざされている。炎の矢で溶かすのがセオリーだが、天井のツララで壊すケースもある。

ツララ
リンクが近づくと落ちるツララではなく、氷のかたまりをぶらさげた大きいタイプ。2発の矢で撃ち落とそう。

木箱
持ち運ぶことができ、さらにスイッチの上に乗せて作動させることも。間違って投げて壊さないように。

敵
全滅させると宝箱が出現する部屋があるので敵はなるべく倒す。敵を利用してクリアする仕掛けも存在する。

マト
これはフックショットのためにあるマトだ。ここにフックをかけて、近道したりアイテムを取ったりできるぞ。

やり込み系ユーザー待望のデータがギッシリつまった22ページ！　モンスター、ミニゲーム、ハートのかけら、お面などなど、知りたい情報が盛りだくさん。ストーリー進行とはあまり関係ないが、いろいろなものを収集できたり、各モンスターの倒し方がわかったりと、ゲームをプレイするのに役立つこと間違いなし。キミの探しているものもこのなかにきっとあるはず！

イカーナの墓場までのモンスターを完全攻略！
モンスターリスト

モンスターの行動パターンから倒し方まで教えます！　これで道をふさがれることなくストーリーを進められるぞ。

MONSTER ●モンスター

各地に点在する、いわゆるザコモンスターのデータだ。⚠のマークは、そのモンスターの注意ポイント＆特筆事項です。

青テクタイト

出現時間 昼／夜

行動パターン

リンクを見つけると、飛び跳ねながら近づいてきて、体当たりをしてくる。雪玉の中に隠れていることもある。

弱点 なし

飛び跳ねての体当たりを盾で防御し、着地時にタテ斬りで倒す。

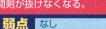
主な生息地：山里／ふた子島／ゴロンの里

⚠ なし

青バブル

出現時間 ／夜

行動パターン

リンクが近づくと体当たりをしてくる。体当たりを受けると呪われてしまい、約1時間剣が抜けなくなる。

弱点 なし

盾で防御すると、青い炎が消えるので、このときに剣で斬って倒す。

主な生息地：タルミナ平原／タルミナ平原東

⚠ 呪いは「嵐の歌」で治せる！

赤バブル

出現時間 昼／夜

行動パターン

溶岩から飛び出して、飛び跳ねながらリンクめがけて体当たりをしてくる。しばらくすると溶岩に戻る。

弱点 なし

回転斬りやゴロンプレスなど、効果範囲の広い攻撃でまとめて倒す。

主な生息地：スノーヘッドの神殿

⚠ 体当たりをされると服に火がつく

アイスキース

出現時間 昼／夜

行動パターン

上空からリンクに近づいて体当たりをしてくる。体当たりをされると、リンクは凍ってしまい、しばらく動けない。

弱点 なし

体当たりを盾で防御したらすぐにタテ斬り、または、弓などの飛び道具で倒す。

主な生息地：谷道

⚠ キースが青い炎に触れるとアイスキースに

イーノー

出現時間 ／夜

行動パターン

リンクめがけて雪玉を投げてくる。斬ると小さいイーノー3匹に分裂し、しばらくするとまた合体してしまう。

弱点 顔

地面から顔を出しているときに剣で斬って倒す。

主な生息地：タルミナ平原／ふた子島／スノーヘッドの神殿

⚠ 3匹全部倒さないと復活する

ウルフォス

出現時間 昼／夜

行動パターン

リンクの周囲を走り回り、ときどきツメでひっかいて攻撃してくる。攻撃後は、背中を見せる。

弱点 なし

ゴロンリンクのプレスか、ツメをよけて背中を剣で斬って倒す。

主な生息地：タルミナ平原南

⚠ なし

黄金のスタルチュラ

出現時間 昼／夜

行動パターン
微妙に動いている。カベにいたり、マメ植えポイントの中にいたりと、さまざま。

弱点 なし

弓やフックショットなどの飛び道具で倒す。

主な生息地 沼のクモ館／海のクモ館

⚠ 倒すと魂になる

オクタロック

出現時間 昼／夜

行動パターン
移動をせずにリンクが近づくのを待つ。水面からジャンプして、岩を吐き出してまた水面に戻る。

弱点 なし

Z注目しながら盾で防御し、吐き出した岩をはじき返して倒す。

主な生息地 沼地（毒沼）／イカーナ渓谷

⚠ 町の射的場には赤と青の2色で出現

オコリナッツ

出現時間 昼／夜

行動パターン
デク花から顔を出したり引っ込めたりしながら、デクの実を吐き出してくる。

弱点 顔

シャボンまたは、デク花ジャンプ時にデクの実を落として倒す。

主な生息地 デクナッツの城／ウッドフォール

⚠ デクの実でも倒せる

キース

出現時間 ／夜

行動パターン
上空から近づいて体当たり。赤と青の炎に触れると、アイスまたはファイアーキースになる。

弱点 なし

体当たりを盾で防御してタテ斬り、または、弓などの飛び道具で倒す。

主な生息地 イカーナの墓場

⚠ アイス、ファイアーキースになる

グエー

出現時間 昼／夜

行動パターン
クロックタウンでは周囲をグルグル回っている。

弱点 なし

飛び道具か、剣で斬って倒す。

主な生息地 タルミナ平原／タルミナ平原東

⚠ 各種族の歌でルピーを落とす

グリーンチュチュ

出現時間 昼／夜

行動パターン
リンクが近づくと体当たりをしてくる。倒してもしばらくすると復活する。

弱点 なし

剣で斬って倒す。

主な生息地 タルミナ平原

⚠ 倒すと必ず魔法のツボを落とす

クロボー

出現時間 昼／夜

行動パターン
四方八方から現れ、リンクの周囲に群がってくる。ときどきジャンプして体当たりをしてくる。

弱点 光

デクナッツリンクのアタックで倒すか、デクの実を使って追い払う。

主な生息地 デクナッツの城／ウッドフォールの神殿

⚠ デクの実で逃げていく

シェルブレード

出現時間 昼／夜

行動パターン
貝を閉じたり開いたりしながら移動し、リンクめがけて体当たりする。

弱点 なし

攻撃を防御し、貝柱を狙ってゾーラリンクのブーメランで倒す。

主な生息地 海賊の砦（内部）

⚠ 貝を閉じているときは無敵

ジャイアントビー

出現時間 昼／夜

行動パターン
ハチの巣の中にいることがある。ハチの巣を壊すと飛び出し、体当たりしてくる。

弱点 なし

剣で斬って倒す。

主な生息地 タルミナ平原／ウッドフォールの神殿

⚠ なし

シロボー

出現時間 昼／夜

行動パターン
四方八方から現れ、リンクの周囲に群がってくる。ときどきジャンプで体当たりをしてくる。

弱点 光

デクナッツリンクのアタックで倒すか、デクの実を使って追い払う。

主な生息地 スノーヘッドの神殿

⚠ デクの実で逃げていく

スカルギョ

出現時間 昼／夜

行動パターン
最初は姿が見えない。リンクが近づくと現れ、体当たりしてくる。

弱点 なし

ゾーラリンクで泳ぎながらバリアを使って倒す。

主な生息地 海賊の砦（内部）／グレートベイの海岸／トンガリ岩

⚠ なし

スタルウォール

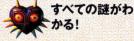
出現時間 昼／夜

行動パターン
カベに張りついている。リンクがカベを登って近づくと、体当たりをし、また元の場所に戻る。

弱点 なし

デクの実で倒す。デクの実の範囲外の場所は、弓で倒す。

主な生息地 デクナッツの城

⚠ なし

スタルチュラ
出現時間 昼／夜

行動パターン
天井にぶら下がっていて、リンクが真下に来ると急降下してくる。近づくと回転して攻撃する。

弱点 腹部

腹部を剣で斬るか、弓を射って倒す。

主な生息地: クロックタウン

⚠ なし

スタルベビー
出現時間 ／夜

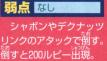
行動パターン
地面から現れ、ゆっくりとリンクに近づき、ホネのこん棒で殴りかかってくる。

弱点 なし

ヨコ斬りだと頭が取れるだけ。タテ斬りをして倒す。

主な生息地: イカーナの墓場、海のクモ館

⚠ 隊長のボウシで話せる

スナッパー
出現時間 昼／夜

行動パターン
リンクを見つけると、回転しながら一直線に体当たりをしてくる。コウラはダメージなし。

弱点 腹部

デク花ジャンプでひっくり返し、剣で斬って倒す。

主な生息地: 不思議の森、ウッドフォールの神殿

⚠ 近くに必ずデク花がある

ダイオクタ
出現時間 昼／夜

行動パターン
動かずに道をふさいでいる。リンクが近づくと、吸い込んだうえはじき飛ばす。

弱点 なし

弓、フックショットなどの飛び道具で倒す。ただしシャボンは無効。

主な生息地: 沼地(観光ガイド)、沼地(毒沼)、デクナッツの城

⚠ ボートの体当たりで倒せる

タックリー
出現時間 昼／夜

行動パターン
空から降下し、リンクに体当たりをしてアイテムやルピーを盗む。攻撃するとルピーを落とす。

弱点 なし

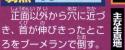
シャボンやデクナッツリンクのアタックで倒す。倒すと200ルピー出現。

主な生息地: タルミナ平原

⚠ 盗まれたアイテムはマニ屋の売り物に

ディープパイソン
出現時間 昼／夜

行動パターン
水中の穴の奥でリンクをじっと待っている。近くに来ると、飛び出して食べようとする。

弱点 なし

正面以外から穴に近づき、首が伸びきったところをブーメランで倒す。

主な生息地: トンガリ岩

⚠ なし

デクババ
出現時間 昼／夜

行動パターン
近づくと地面から生え、頭を突き出して攻撃してくる。倒してもまた生えてくるものもいる。

弱点 頭とクキ

剣で斬って倒す。頭を斬ればデクの実、クキならデクの棒を落とす。

主な生息地: タルミナ平原、沼地(観光ガイド)、ウッドフォールの神殿

⚠ 攻撃した部位で落とすアイテムが違う

デスプレコ
出現時間 昼／夜

行動パターン
水中を泳ぐホネの魚。ホネの小魚といっしょに行動し、リンクにかみつくとなかなか離れない。

弱点 なし

離れた場所からブーメラン、もしくはバリアで倒す。

主な生息地: 海賊の砦(内部)

⚠ なし

ドドンゴ
出現時間 昼／夜

行動パターン
あまり移動しないが、リンクのいるほうを向き炎を吐く。シッポを攻撃すると必ず炎を吐く。

弱点 胃袋、シッポ

剣でシッポを斬るか、バクダンを食べさせて倒す。

主な生息地: タルミナ平原

⚠ バクダンを食べる

ドラゴンフライ
出現時間 昼／夜

行動パターン
高いところを飛んでいるが、リンクが近づくと降りてきてシッポで攻撃してくる。

弱点 なし

タテ斬りをするか、シャボンまたはデク花ジャンプで倒す。

主な生息地: 沼地(毒沼)、ウッドフォール、ウッドフォールの神殿

⚠ なし

ネジロン
出現時間 昼／夜

行動パターン
リンクが近づくと地面から現れ、転がってくる。攻撃を受けると爆発する。

弱点 なし

地面から現れたときに離れた場所からフックショットで倒す。

主な生息地: タルミナ平原東

⚠ なし

バイオデクババ
出現時間 昼／夜

行動パターン
水面の葉っぱの根のように生えているデクババ。クキを斬ると水中に落ち、移動できるようになる。

弱点 頭

ブーメランやシャボンなどの飛び道具で倒す。

主な生息地: タルミナ平原

⚠ なし

タルミナ平原のマップをよーく見ると赤い点でタックリーの位置が表示されているのを知っていたかな。さらにリンクからあきビンなどの重要アイテムを盗むとクロックタウンのマニ屋の位置に移動して、売り払っていることもわかるのだ。

バッド・バット

出現時間 昼／夜

行動パターン

上空からリンクに近づいて体当たりをしてくる。特定の場所から、まったく動かないものもいる。

弱点 なし

体当たりを盾で防御してタテ斬り、または、弓などの飛び道具で倒す。

主な生息地: タルミナ平原南

⚠ なし

ピーハット

出現時間 昼／夜

行動パターン

体を回転させながら、旋回して空を飛び、体当たりをしてくる。夜は半分地面に埋まっている。

弱点 底面のコア

体の下にあるコアをZ注目して、弓などの飛び道具や剣で斬って倒す。

主な生息地: タルミナ平原

⚠ 夜でも倒すことは可能

ヒップループ

出現時間 昼／夜

行動パターン

リンクを見つけると、突進しながら体当たりしてはじき飛ばそうとする。体の部分は頑丈。

弱点 なし

Z注目せずに走って剣で斬るか、遠くからシャボンで倒す。

主な生息地: ウッドフォール

⚠ 突進中は無敵

フォールマスター

出現時間 昼／夜

行動パターン

天井から落下し、リンクをつかんでスタート地点まで戻す。影が大きくなると近づいてくる合図。

弱点 なし

影が大きくなったら移動して落下をかわす。落下後に剣で斬って倒す。

主な生息地: イカーナの墓場

⚠ 落下直前に天井を見ると消える

フリザド

出現時間 昼／夜

行動パターン

一定のタイミングで氷のブレスを吐く。体は透明に近い色なので、見えにくい。

弱点 なし

炎の矢か、近づいて剣で斬って倒す。

主な生息地: スノーヘッドの神殿

⚠ フックショットが引っかかる

本物のボムチュウ

出現時間 昼／夜

行動パターン

リンクを見つけると突進してくる。しばらくすると自爆して、爆風でダメージを与えてくる。

弱点 なし

突進を盾で防御して倒す。

主な生息地: タルミナ平原、スノーヘッドの神殿、タルミナ平原東

⚠ なし

ホワイトウルフォス

出現時間 昼／夜

行動パターン

リンクの周囲を走り回り、ときどきツメでひっかいて攻撃してくる。攻撃後は、背中を見せる。

弱点 背中

ゴロンリンクのプレスか、ツメをよけて背中を剣で斬って倒す。

主な生息地: ふた子島、スノーヘッド、スノーヘッドの神殿

⚠ なし

ミニババ

出現時間 昼／夜

行動パターン

クキのないデクババ。攻撃はしてこないが、触れるとダメージを受けるので注意。

弱点 なし

剣で斬って倒す。

主な生息地: ウッドフォールの神殿

⚠ 必ずデクの実を落とす

幼生ピーハット

出現時間 昼／夜

行動パターン

リンクの周囲を旋回しながら、ゆっくり降下して近づいてくる。

弱点 なし

攻撃は通用しないので、盾で防御。地面に落とすと自然消滅する。

主な生息地: タルミナ平原

⚠ 夜にピーハットを斬ると出現する

ライクライク

出現時間 昼／夜

行動パターン

体をうねうねさせて微妙に動き、リンクが近づくと食べ、しばらくすると吐き出す。

弱点 なし

ゾーラブーメランやフックショットで動きを止め、剣で斬って倒す。

主な生息地: グレートベイの海岸、ゾーラの岬

⚠ フックショットが引っかかる

リーバ

出現時間 昼／夜

行動パターン

地面から突然現れ、体当たりをしてくる。移動速度は速く、離れると地面に潜ってしまう。

弱点 なし

剣で斬って倒すか、回転斬りでまとめて倒す。

主な生息地: タルミナ平原、グレートベイの海岸

⚠ なし

レッドチュチュ

出現時間 昼／夜

行動パターン

リンクが近づくと体当たりをしてくる。倒してもしばらくすると復活してくる。

弱点 なし

剣で斬って倒す。

主な生息地: タルミナ平原

⚠ 倒すと必ず回復のハートを落とす

MIDDLE BOSS ●中ボス

ダンジョンの要所を守っていたり、イベントで戦ったりするちょっと手強い中堅モンスターたちの倒し方を教えよう。

ゲッコー

行動パターン

最初はゲッコーだけが現れ、体当たり攻撃をしてくるが、少しダメージを与えると、スナッパーを呼び、合体して突進してくる。スナッパーと分離させると、天井やカベをはって逃げ回り、再び合体しようとする。

出現場所 ウッドフォールの神殿　弱点 なし

⚠ 倒すとカエルになる

デク花ジャンプで分離

ゲッコーとスナッパーを分離させる方法はふたつある。ひとつはバクダンを当てること。もうひとつはスナッパーを倒すのと同じように、デク花ジャンプを当てることだ。デク花に潜って突進を待ち、真上に来る直前にⒶを離してジャンプしよう。

←少し前に来たらデク花ジャンプするのだ。

ゲッコーを弓で攻撃

スナッパーと分離したゲッコーは、天井やカベを移動する。このときに弓で攻撃すればダメージを与えられる。Z注目をして、ゲッコーの移動が止まったら弓を射ろう。ゲッコーに矢が当たるとまた合体する。分離、弓のくり返しで倒すのだ。

←ゲッコーが動いていないときを狙え！

ダイナフォス

行動パターン

飛び跳ねて近づいてきて、剣で斬ると、また飛び跳ねて遠ざかる。素早い攻撃がウリ。盾でこちらの攻撃を防御したり、飛び道具やジャンプ斬りは、大ジャンプでかわす。ダメージを与えると、炎を吐いてくる。

出現場所 ウッドフォールの神殿　弱点 なし

⚠ なし

剣を防御して突け!

ダイナフォスをZ注目し、盾をかまえて近づいてくるのを待つ。相手の攻撃を防御したら、すかさずタテ斬りか突きを出して攻撃する。ジャンプ斬りは、かわされることが多いので、あまりオススメできない。正攻法で地道に戦うのみ。

←ダイナフォスがジャンプする瞬間に攻撃する。

斬ったあとの炎に注意

ダイナフォスに攻撃を当てると、少し離れたところから炎を吐いてくる。この炎は防御できないので、ヨコッ飛びでかわす。2匹いる場合、かわしたら次はどちらのダイナフォスが向かってくるかを確認する。

➡炎を近くでかわして攻撃してもいいが、

⬅かわされることもあるのでムリしない。

ビッグローブ

行動パターン

最初は光った床から現れ、氷の魔法を使ってまた床に消える。ある程度ダメージを与えると、分身がすべての穴から穴へと走り回り、本体が氷の魔法を使う。分身には当たり判定がないので、攻撃もすり抜ける。

出現場所 スノーヘッドの神殿　弱点 本体

⚠ 床の数が違う場所で、計2回戦う

青く光る床を探せ！

地面よりほんの少し高い床がビッグローブの出現場所。出現する直前に床が青く光るので、画面を見渡して探す。ビッグローブが現れたら、剣で斬って攻撃しよう。斬るのが遅いと氷の魔法を使って、凍らせてくるので注意しよう。

←部屋の真ん中で、方向転換のZ注目をくり返せ。

ホンモノは動かない

ある程度ダメージを与えると、すべての床から分身が出現して走り回る。ホンモノは動いていないビッグローブなので、探して弓で射ろう。分身は半透明だが、ホンモノはちゃんと実体がある。コレが見分けるポイントになるはずだ。

←床から動いていないビッグローブを探せ！

『ムジュラ』のヒミツ ヒッ、ヒッ、ヒ……

ウッドフォール神殿では、勇者の弓が手に入る。遠くにいる敵を攻撃するだけでなく、離れた場所のスイッチを作動させることもできる。また、しょく台の炎を通るように撃てば火のついた矢になり、しょく台に火をつけることもできる。

女海賊

行動パターン

素早いステップで剣を使って攻撃してくる。主に斬りがメインだが、たまに特殊な回転斬りを出してくる。これに当たると、砦の外に出されてしまうので要注意。盾は持っていないが、剣を巧みに操り、リンクの攻撃を防御してくる手強い相手だ。

出現場所 海賊の砦(内部)　**弱点** なし

⚠ 特殊な回転斬りに当たると砦の外に追い出される

ガード後に突きのパターンで

基本的な戦い方はダイナフォスと同じ。相手の攻撃を防御して、スキができたところを剣で突くのだ。たまに連続攻撃があるので注意すること。

←どんな敵も攻撃のあとにスキができる。リンクも例外ではない。

フックショットで硬直させよう

女海賊の攻撃をヨコッ飛びでかわし、フックショットで硬直させることができる。さらにフックショットで海賊のそばまで移動できるのだ。

←ヨコッ飛びで攻撃をかわし、女海賊のヨコからフックショット!

スタル・キータ

行動パターン

最初はスタルベビーを呼び出しながら、ひたすら逃げていく。リンクがスタル・キータに追いつくと、本格的な戦闘に突入。基本はパンチで攻撃してくるが、たまに画面外に消えるくらいジャンプして、ヒッププレスをしてくることがある。

出現場所 イカーナの墓場　**弱点** なし

⚠ なし

ヤツの動きを止めろ

逃げるスタル・キータに追いつくには、矢を射って動きを止めるのがオススメ。ただし、途中の噴き出す炎の前でストップするように。

←炎の前ではスタルベビーが出現するので、パンチで片付けよう。

バトルに突入したら剣で斬れ

スタル・キータとの戦闘ではパンチを防御しつつ剣で斬ろう。大きくジャンプしたら、移動してヒッププレスをかわす。

←ヒッププレスはスタル・キータの影を見てかわすといいぞ。

ビッグポウ

行動パターン

空を飛びながらリンクに近づいてきて、体当たりで攻撃してくる。ダメージを与えると姿が見えなくなり、Z注目も解除されてしまう。姿を消してしばらくすると、別の場所に出現して再び攻撃をしてくる。なお、消えている間は攻撃してこない。

出現場所 イカーナの墓場　**弱点** なし

⚠ 姿を消している間はZ注目できない

遠くから弓で攻撃しよう

ビッグポウを倒すには、近づいて剣で斬るか、Z注目をせずに遠くから弓で攻撃する。弓のほうが、姿を消したときに対処しやすい。

←動きが早いというわけでもないので、Z注目する必要はない。

Z注目で出現場所を探せ!

ビッグポウの次の出現場所を探すには、ビッグローブと同じ要領で、方向転換しながらZ注目するといい。笑い声が出現の合図だ。

←とにかく視点を変えて背後からの攻撃に備えよう。

アイアンナック

行動パターン

最初は静止したまま動かないが、攻撃を与えると動き出し、リンクに近づいて斧を振り回してくる。斧の動きは、左右を往復、大きくなぎ払う、タテに振って床に叩きつけるの3パターン。斧に当たると大きくはじき飛ばされてしまう。

出現場所 イカーナの墓場　**弱点** なし

⚠ ヨロイが壊れると少し移動速度がアップする

最初の一撃はゾーラブーメラン

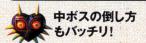
アイアンナックを起こすと、いきなり斧を振り回してくる。最初の一撃は、離れた場所からゾーラリンクのブーメランを当てるように。

←アイアンナックを起こしたら、向かってくるのを待とう。

バック宙とジャンプ斬りのくり返し

アイアンナックの動きが速くなったら、斧をバック宙でかわしてジャンプ斬り、そしてすぐにバック宙というパターンのくり返しで倒す。

←ジャンプ斬りのあとは、高い確率でタテに斧を振る。

BOSS ボス

前作よりも圧倒的な迫力で迫ってくるボス。ここの攻略法を読んでカルーク撃退してしまおう。いざ勝負!!

密林仮面戦士 オドルワ

みつりんかめんせんし

基本は弓で硬直させる

離れて待ち、オドルワが攻撃をしてきたら、弓を射ろう。動きを止められるぞ。

⬆硬直している間に回転斬りをする。⬅弓を当てるとしばらく硬直する。

炎は動かずじっとガマン

リンクの周囲に炎のカベができたら、ヘタに脱出しようとせず、盾をかまえてじっと待とう。オドルワが呼んだ巨大な虫は炎で勝手に消滅し、回復のハートをゲットできるぞ。

➡炎の内側の巨大な虫は、回転斬りでまとめて倒そう。

叫んでいるときがチャンス

オドルワが叫びだしたら、すかさず弓で攻撃しよう。天井から岩を落としてくる攻撃や、蛾の群れを呼ぶ動作を止めることができるぞ。弓を当てたあとは、今までと同じように、回転斬りで攻撃する。

⬅オドルワの叫び声が聞こえたら、弓を射ることを優先しよう。

巨大な虫を倒してライフ回復

この時点でのリンクは、まだHPが少ない。そこで、オドルワが呼ぶ巨大な虫を倒して、こまめにHPを回復しよう。回転斬りか、フィールドの端にあるバクダン花でヤツラを倒すのがオススメだ。

⬅巨大な虫を倒して回復のハートを取りながら戦おう。

仮面機械獣 ゴート

かめんきかいじゅう

ゴロンリンクで追いかけろ!

ゴートはドーナツ状のフィールドを走り回る。ゴートにダメージを与えるには、ゴロンリンクのまるまりダッシュで体当たりするといいぞ。このとき、ゴートを後ろから追うほうが、体当たりをしやすい。

⬅ゴートと同じ方向へまるまりダッシュで走るのだ。

倒れたときがチャンス

ゴートにある程度ダメージを与えると、倒れてしばらく動かなくなる。このときに回転斬りを連続で当てるといいぞ。

➡回転斬りがムリなら、そのまま、まるまりダッシュで体当たりしよう。

外側のカベで攻撃をかわせ!

ゴートが放つ追尾レーザーやサンダーは、外側のカベの曲面を利用してジャンプでよける。

サンダー

⬆放ったのが見えたら外側のカベでジャンプ。⬅一直線なので簡単によけられる。

岩やバクダンに注意

さらにダメージを与え続けると、ゴートは走りながら岩やバクダンを落とすようになる。これらに激突するとタイムロスになるのでゴートの真後ろではなく、ナナメ後ろから攻撃すれば、当たらない。

➡近づくまではナナメ後ろを走り、ヨコに並んだら体当たりだ。

『ムジュラ』のヒミツ ヒッ、ヒッ、ヒ……

いったん倒してしまえば、もう戦うことができなかったモンスターたちだが、『ムジュラ』では、何度でも戦うことができるようになった。これはボスや中ボスでも同じ。

冒険を乗りきるコツ Part2 戦闘編

一歩町から外に出れば、モンスターがわんさかいる危険地帯。冒険をするうえで欠かせないのが、モンスターを倒す戦闘技術なのだ。ここでは各種族の特性を生かした戦闘テクを公開する。

どんな敵もリンクで斬れ

どんな敵ともオールマイティに戦えるリンク。剣技とアイテムを使い分ければ、さらに有利になる。

➡敵はだいたい剣で斬れば倒せる。

ヨコっ飛び＋ジャンプ斬り

ドドンゴのシッポを斬るときや、アイアンナックと戦うときに有効。Z注目する場所と弱点が違うケースや、動きの激しい敵との1対1戦に使いたい戦術だ。

盾＋突き

ダイナフォスのように、攻撃をしてすぐ逃げてしまう敵に有効。相手の攻撃を盾で防御し、攻撃モーションの速い突きでチクチク削ってやるのだ。

クイック回転斬り

ボスやクロボーなど、回転斬りをチャージするヒマがないときに有効なのがコレ。何回も練習して100%出せるようにしておけば、後半戦まで使えるぞ。

フックショット＋剣

ライクライクのようにフックショットが引っかかる敵に有効。フックショットで硬直させ、そのまま敵のそばまで高速移動、すぐさま斬って倒せるのだ。

エポナ無敵アタック

エポナに乗っている間は無敵。エポナが入れるところは常に乗って移動しよう。リーバやイーノーなど、ジャマな敵を跳ねつけるのは爽快、かつラクチン。

アイテム別有効モンスター

アイテム名	有効なモンスター
剣	青テクタイト、スタルベビー、デクババ、タックリー
盾	赤バブル、青バブル、オクタロック、幼生ビーハット
デクの実	クロボー、シロボー、スタルウォール、オコリナッツ
デクの棒	ライクライク、ドラゴンフライ、ヒップループ
バクダン	ドドンゴ、スナッパー、イーノー
ボムチュウ	アイアンナック、フリザド
大バクダン	アイアンナック、スタル・キータ
勇者の弓	キース、バッド・バット、ダイオクタ、ゲッコー
炎の矢	フリザド、ゴート
フックショット	スタルチュラ、ダイオクタ

地上の敵はデクナッツにおまかせ

デクナッツリンクの最大の利点は、アタックで移動しながら攻撃できることだ。軌道を自由に変えられるので、敵の周囲を回転するようにすれば、連続でダメージを与えられるのだ。ただし、ジャンプする敵には注意。

⬆アタックでは倒せないが、硬直する敵もいるぞ。

攻撃方法	有効な敵
アタック	グリーンチュチュ、ミニババ、クロボー
シャボン	バッド・バット、キース、ヒップループ、ダイナフォス
デク花ジャンプ	ヒップループ、ドラゴンフライ、ゲッコー
デクの実投下	オコリナッツ、オドルワ

ゴロンはゴロンプレスが便利

ゴロンのまるまりダッシュは、進む方向の調節が難しかったり、助走が必要だったりと少し不便。イッキに移動したいときにのみ使おう。敵と戦うときは、パンチよりもプレスを出し続けるほうがオススメだ。

⬆全方向攻撃なので、向きを修正する必要がないのだ。

攻撃方法	有効な敵
まるまりダッシュ	赤バブル、リーバ、ゴート、イーノー
パンチ	ライクライク、フリザド、イーノー
プレス	ウルフォス、ホワイトウルフォス、シロボー、クロボー

水の中はゾーラの独壇場！

ゾーラといえば水中。水中の敵は、ゾーラ以外では戦えないので当然だ。さらにゾーラはブーメランで空中の敵を倒せるのも魅力。フックショットを取るまでは、魔力や回数に関係なく使えるので重宝するぞ。

⬆ブーメランで硬直させてからパンチが有効だ！

攻撃方法	有効な敵
パンチ	ライクライク、デクババ
ブーメラン	キース、シェルブレード、バイオデクババ、オクタロック
バリア	ディープパイソン、スカルギョ、ライクライク

意外な手段で倒せる奴

モンスターの中には、『時のオカリナ』のときとは違う倒し方をしなければならないものもいる。たとえば、スタルチュラの顔にはフックショットが効かなくなったし、女海賊にはフックショットが引っかかるようになった。また、オカリナを演奏して倒せる敵も存在するのだ。お面や演奏で、意外な効果がある敵もいるので試してみよう。

⬆フックショットを腹部に当てないと、倒せなくなっている。
⬅「嵐の歌」や「いやしの歌」など、特定の相手に思わぬ効果を発揮する曲もあるのだ。

※丸囲みのイラストは、その姿でプレイすることを表示しています。

ハートのかけらやルピーをがっぽりゲット！

ミニゲーム攻略

賞品ゲットのために命を削る人必読。今回の攻略範囲で遊べるミニゲームを完全攻略！

日替わり遊戯場

▶条件 ボム袋と勇者の弓を入手後

日時	午前6時～午後10時
場所	クロックタウン東
料金	10ルピー
賞品	50ルピー、ハートのかけら

3日連続でパーフェクトを出そう

ハニーとダーリンが経営する日替わり遊戯場では、その名のとおり毎日遊べるゲームが違う。3日連続、つまり3つのミニゲームをすべてクリアすると、ハートのかけらをゲットできるのだ。それでは各ミニゲームの攻略法を教えるぞ！

⬅3つのミニゲームをクリアしよう！

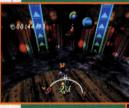
ボムチュウ当て

ボムチュウはまっすぐ走っていかないので、うまくマトに当てにくい。ただ、ボムチュウは無限に投げられるので、ひたすら連射しよう。投げるときのポイントは、足場のカドがマトと平行になっているときがベストなのだが、うまくできない人はリンクがマトの方向を向いているだけでも大丈夫だ。足場の回転に合わせて動かすにボムチュウを投げるよりも、走りながらひとつのマトを狙うのがいい。

⬆外れてもいいからボムチュウをどんどん投げよう。

バクダン・バスケット

足場の端に立ち、カゴの正面に来たときにバクダンを投げよう。リンクは動かさず、回転する足場のタイミングに合わせるだけで問題なし。高い場所にあるカゴは、足場の上下運動が高い状態のときにバクダンを投げないとダメなので注意。

⬆リンクを動かさずに、バクダンを投げよう。

⬇高い場所のカゴには、走りながら足場が高い位置に来るのを待つのだ。

マト当てゲーム

基本はバクダン・バスケットと同じ。弓は正面のマトだけを狙おう。とりあえず足場が1周するまでは、外したマトはそのままにしておこう。ムリに狙うと、次のマトが通り過ぎてしまうぞ。

⬆足場の1周めは、3Dスティックの上下移動だけでマトを狙おう。

⬇外したマトはあとからゆっくりと狙ったほうが効率よくクリアできる。

宝くじ屋

▶条件 なし

日時	午前6時～午後11時
場所	クロックタウン西
料金	10ルピー
賞品	50ルピー

3日ぶんのナンバーをメモして「時の歌」

宝くじ屋の当選ナンバーは最初の日に戻っても変わらないのでラクにルピーをゲットできる。毎日午後6時～11時の間に宝くじ屋に行き、3日ぶんの当選ナンバーを見てメモする。その後、「時の歌」で最初の日に戻って、宝くじを買うだけでOKなのだ。

⬆当選ナンバーは、ソフトやセーブデータによって違うので自分でメモ！

⬇イカサマのような気もするが、ルピーは欲しいし。

剣道場

▶条件 なし

日時	1日中※
場所	クロックタウン西
料金	10ルピー
賞品	ハートのかけら

※3日めのみ午後6時～午後11時

丸太をZ注目すれば楽勝

出てくる丸太は2本ずつだけど、あせらず1本ずつ確実にジャンプ斬りしよう。丸太をZ注目して、少し離れたところからジャンプ斬りをすれば外れない。ただし、最初は剣をしまっているので、必ず丸太に近づく前にⒷで剣を出しておくこと。

➡道場の中央で丸太が出るのを待ち、出たらすぐにZ注目しよう。

宝箱屋

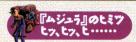
▶条件 なし

日時	午前6時～午後10時
場所	クロックタウン東
料金	5～30ルピー
賞品	50ルピー、ハートのかけら

ハートのかけらが欲しければゴロン

ここは、ハートを取るためにゴロンリンクのまるまりダッシュで進もう。障害物の配置は運。宝箱が出たところの反対側からスタートするといい。

⬆ハートのかけらをゲットするにはゴロンリンクでプレイ。

⬇ゴロンのかいあって、ハイ、ハートのかけら。

宝箱屋ではプレイする種族によって料金や賞品が違う。じつはハートのかけらを入手するためには、ゴロンリンクで受付に話しかけるだけでいいのだ。すぐさまリンクに戻って宝箱まで行けばいいぞ。

町の射的場

▶条件 勇者の弓を入手後

▶日時	午前6時〜午後10時
▶場所	クロックタウン東
▶料金	10ルピー
▶賞品	矢立て、ハートのかけら

順番を完ペキに覚えて青いオクタロックを撃つな

↓オクタロックの後ろに、さらにオクタロックがいるパターンもあるぞ。

↑どこに赤いオクタロックが出るのかを、カラダで覚えよう。

パーフェクトへの近道は、オクタロックが飛び出す順番を覚えることだ。絶対にしてはならないのが、青いオクタロックを射ること。赤いオクタロックを見逃がしてでも、当てないことが大事だ。

方向を変えるときに弓を引け

配置を覚えたら、あとはいかに素早く弓を射るかだ。狙いを定めてから弓を引いていたら間に合わない。弓を引きながら狙いを定め、発射する瞬間にオクタロックのほうに照準が合っているようにしよう。そして、すぐに次を狙うのだ。

←画面の端から左(右)に移動しながら弓を射るといいぞ。

デクナッツのプレイスポット

▶条件 なし

▶日時	午前6時〜午前5時
▶場所	クロックタウン北
▶料金	10ルピー
▶賞品	50ルピー、ハートのかけら

足場の動きが違う3日間を新記録で!

➡特に難しいのは左右に動く足場。タイミングをあわせてⒶを押そう。

最初の日は上下、次の日は前後左右、最期の日はふたつの混合、と3日間で足場の動きが違う。3日連続でクリアすれば、ハートのかけらがもらえるのだ。共通なのは、うっすらと見えるデクナッツリンクの影をたよりに着地することだ。

3Dスティックを倒さずに待て!

デク花ジャンプは、3Dスティックを押さなければゆっくりと降下していく、というのが重要。前後左右に動く足場は、一番外側でなければ1周待ってもいい。低い位置に降りてくれば、着地しやすい。

↓足場を追ってムリに方向転換せず、空中で待機すればいいぞ。

↑前後左右に動く足場は、床のレーンに沿って動くので、場所を合わせて待とう。

沼の射的場

▶条件 勇者の弓を入手後

▶日時	午前6時〜午後10時
▶場所	タルミナ平原南
▶料金	10ルピー
▶賞品	矢立て、ハートのかけら

オコリナッツとグエーで1セット

↑グエーとウルフォスは倒しそこなうと消えてしまうので、真っ先に狙おう。

正面のオコリナッツ5匹とグエー3匹は必ずセットで登場する。8匹すべて倒すと、次のセットが登場するのだ。さらにグエーは、オコリナッツが出てしばらくすると、左右の画面端から1セットごとに交互に出現するのも覚えておこう。また、ウルフォスは画面の左から登場し、画面の中央か、左の岩場のどちらかで止まって遠吠えをするので、このときに狙うといいぞ。

遠くのオリコナッツも忘れるな!

木の枝と、左の岩場の上にも小さなオコリナッツがいる。この2匹は消えないが、余裕のあるゲーム開始直後か、すべて倒し終わったあとに狙うのがオススメだ。なお、ハートのかけらをもらうには、2回パーフェクトを取らなければならないのでお忘れなく。

↓岩の上のオコリナッツは、2セットめのグエーといっしょに倒してしまうのがベスト。

↑木の枝のオコリナッツは、1セットめのグエーが左から出てきたときに、まとめて倒すといいぞ。

ボートクルーズの射的ゲーム

▶条件 ウッドフォールの神殿クリア後

▶日時	1日中
▶場所	沼地(観光ガイド)
▶料金	10ルピー
▶賞品	矢立て、ハートのかけら

コタケオババの通るルートを覚えよう

←コタケオババが持つマトを矢で射るのだ。

➡コタケオババには矢を当てないように。

このゲームでは、ヤミクモに矢を連射すると、コタケオババに当たってしまう。コタケオババに矢を10回当てるとゲーム終了になってしまうので注意しよう。なお、空中を浮遊するコタケオババは、毎回決まったルートを通る。最初は矢を連射するよりも、1発ずつ確実にマトを狙いながら、コタケオババの通るルートを覚えるようにしよう。なお、夜は視界が悪いので、昼にプレイしたほうがいいぞ。

矢を連射して数多く当てるのがコツ

矢を射るときは、コタケオババの通るルートの少し下を狙うと、マトに当てやすい。また、遠くのマトは移動ルートを予測して、やや早めに矢を射るといいぞ。慣れてきたら、マトが復活したらすぐに連射できるようにすること。少しでもたくさん射るのがコツだ。ただし、トンネルを抜けるときは、コタケオババの姿が見えなくなるので、連射して彼女に当てないように注意すること。

↑足場のボートは移動しているので、若干狙いを修正する必要がある。

デクナッツのほこら

▶条件 デク姫を救出後

▶日時	1日中
▶場所	デクナッツの城
▶料金	なし
▶賞品	ブーサンのお面

❶足場を渡る谷間は、リンクに戻る

小さな足場をジャンプで渡る谷間は、デクナッツリンクだとジャンプ後にぶら下がってしまいタイムをロスしてしまう。リンクならそのまま着地できるので、一度お面を外そう。

⬆デクナッツリンクだと必ずぶら下がってしまう。

⬇ウサギずきんがあればここはとってもラク。

❷水をはねてショートカット

⬆デクナッツ大臣のほうへは行かず……。

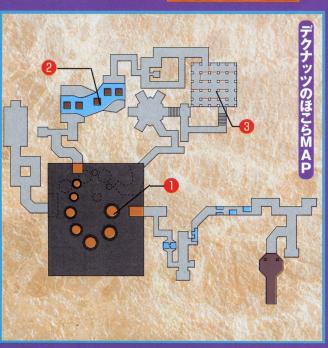
⬇水をはねてまっすぐ出口へ向かうのだ。

水がある大きな部屋では、デクナッツ大臣はカベ沿いに大きくう回ルートを通る。出口は右斜め前なので、デクナッツリンクなら水をはねて一直線に行けるのだ。ここで開いた差をイッキにつめよう。

❸炎はデクナッツ大臣の道案内で

何もない大きな部屋に出たら、いったんストップ。まっすぐ進むと炎が噴き出してしまう。ここは、デクナッツ大臣の進むあとを追いかけよう。マップを見れば、途中でショートカットも可能だが、大臣に離されていない場合は追ったほうがいい。

⬅多少のショートカットよりも安全に進むこと。

クモ館

▶条件 海のみエポナ入手後

▶日時	1日中
▶場所	沼地(毒沼)／グレートベイの海岸
▶料金	なし
▶賞品	まことのお面／巨人のサイフ※

音をたよりにひと部屋ごとにつぶしていこう

➡カベや地面にポツンといることもあるがマレ。

金スタのいる部屋には、必ず彼らが動く音がしている。この音をたよりに次の行動パターンで出てくることが多い。①ものにアタックすると出てくる②マメ植えポイントにムシを入れると出てくる③何かの後ろにいる、などをおさえておこう。

沼 魔法のマメを買って入ろう

金スタが高い位置にいたりして、見ためはフックショットが必要に見えるがゴロンの仮面まであればクリア可。そのかわり魔法のマメはいるので、入る前に数個買っておくのを忘れずに。ただし泉の水は持ち込む必要なし。

⬅途中「目覚めのソナタ」を使って解く仕掛けもある。

海 隊長のボウシが意外なところで大活躍！

難易度は沼より高めで、金スタのいる場所もイジワルになっている。動かせるものはすべて動かしてみることが大事。なおここにはスタルベビーがいて、隊長のボウシをつけて話すとハートのかけら情報が聞ける。

⬅スタルベビーのいる場所も金スタ集めに意味が…。

※海のクモ館で入手できる巨人のサイフは、1日めに金スタを集めることが条件です。

エポナで風船割り

▶条件 大バクダン入手後

▶日時	1日めの午前6時〜午後6時
▶場所	ロマニー牧場
▶料金	なし
▶賞品	なし

エポナの正面から弓を射ろう

➡外周に沿って進めば最高速で弓を射れる。

ここは、エポナに乗りながら風船を射らなければならないので、常に移動しながら狙いを定めるのがポイントだ。横向きだと、風船は左右に動くので狙いにくく障害物にぶつかることもある。したがって正面の風船だけを狙い、すぐに方向転換をしたほうが効率よく割れるぞ。

ドッグレース

▶条件 なし

▶日時	午前6時〜午後8時
▶場所	ロマニー牧場
▶料金	10ルピー
▶賞品	ハートのかけら

80ルピー以上を賭けて2着を狙え

ハートのかけらをゲットするには、払い戻しが150ルピー以上でなければならない。配当は1着3倍、2着2倍なので、最低80ルピーは必要だ。どのイヌが勝つかは運だが、じつはまことのお面をつけてイヌを持ち上げれば、そのイヌの気持ちがわかるのだ。やる気のあるイヌを探そう。

⬅80ルピー賭けたほうが、2着までなので当てやすい。

『ムジュラ』のヒミツ ヒッ、ヒッ、ヒ……

ミニゲームで遊んでいるときも、ゲームの時間はどんどん進んでしまう。営業時間が決まっているものは、必ず「時の逆さ歌」を吹いておくこと。そうすればたくさんプレイできるので、ハイスコアを狙いやすいのだ。

エポナの草レース

▶条件 エポナ入手後

日時	午前6時〜午後6時
場所	ロマニー牧場
料金	20ルピー
賞品	ガロのお面

5回連続でムチを入れるな！

エポナはニンジンがゼロになると、しばらくムチを入れられなくなる。ゴーマンに道をふさがれたときのサクをジャンプする助走用に、常にニンジンはひとつは残しておきたい。ゴーマンの前に出たら、エポナでブロックして、ゴーマンに押してもらうといいぞ。

⬅ゴーマン兄弟の横からの体当たりに注意。

ツボ割りゲーム

▶条件 エポナ入手後

日時	1日中
場所	グレートベイの海岸
料金	10ルピー
賞品	100ルピー

ブーメランを投げ出す位置を探せ！

➡このポイントがベストポイントです。

一度に全部のツボをブーメランで壊せるのは、ズバリ左の写真のポイントがそう。ここでは、最初に10ルピーを取られるが、それ以上払うお金がないといくらでもタダでプレイできるので、10ルピーだけ持って入るのがオススメ。ちなみに大バクダンでもクリアできる。

ゴロンレース

▶条件 大バクダンイベント後

日時	1日中
場所	ふた子島
料金	無料
賞品	砂金入りのビン

できるだけジャンプ台をよける

ジャンプ台を使うと遠くまで飛べていいように見えるが、実際はジャンプ台の傾斜でスピードが少し落ちてしまうし、空中では方向転換ができないので不便。ジャンプ台はよけて走るほうが、操作もしやすく、いいタイムが出やすいのだ。

⬅どうしてもジャンプしなければならないとき以外、ジャンプはさけよう。

ライバルのゴロンもよける！

⬆ほかのゴロンもツボを取ろうとするので注意。

激突!!

⬇まるまりダッシュ時でもはじかれてしまうので、体当たりをしないように。さわらぬゴロンにたたりなし。

ライバルのゴロンに体当たりをしても、逆にはじかれてしまうので、これもできるだけよける。当然相手からぶつかってくることもあるので注意。魔力のツボをどうしても取らないケース以外は、少し道をゆずったほうが得策だ。

ビーバーレース

▶条件 フックショット入手後

日時	1日中
場所	ゾーラの岬
料金	なし
賞品	あきビン、ハートのかけら

最初のリングは一度もぐってくぐれ

最初のリングは、水面よりもかなり下にあるので、そのまま泳いでくぐるのは難しい。レース開始直後にⒷでもぐり、少し沈んだところから泳ぎ始めよう。また、ビーバーの泳ぐ方向に惑わされると、タイムロスになるのであまり当てにしないこと。次にくぐるべきリングは、模様が回転しているので、必ず目で確認しよう。リングが画面に見えているからといって、安心できないぞ。

⬆いきなり泳がず、"もぐる"で少し沈むのを待とう。そうすればうまくくぐれるはずだ。

⬅リングは順番通りくぐらないとカウントされない。模様が回転しているものを目指せ！

水面ギリギリのリングに注意

ビーバー兄とのレースでは、水面に半分しかつかっていないリングがある。ここは、急な角度で勢いよく泳いでしまうと、水上にジャンプしてリングにぶつかってしまうのだ。浮かび上がる角度さえ急でなければ、ジャンプしてもうまくくぐれることがあるが、確実にタイムを縮めるには、できるだけ水面ギリギリを泳ぎ、水面と水平になるようにリングをくぐったほうがいい。

⬅浮かびすぎないように泳ごう。

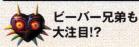
➡水面ギリギリがベストだぞ。

CHECK! 最初の日だけ配置が違う

最初の日と、2日め以降はリングの配置が若干違っているが、難易度は変わらない。自分のくぐりやすい日を選ぼう。なお、ビーバー兄弟に1回勝つとあきビン、2回めはハートのかけらがもらえるのだ。

➡レースを何度もプレイするなら、次の日以降がオススメだ。

すでに総数100人以上！　出番を待つ人はまだまだいるよ

登場人物一覧

グレートベイの神殿直前までに会える人たちを紹介。名前の右は、居場所を表しているぞ。

リンク　あなたしだい
シリーズ不動の主人公。得意技は回転斬り、楽器の演奏、ハート集め。たまに名前をゼルダと勘違いされるのが悩み。

チャット　リンクのいる場所どこにでも
『時のオカリナ』のナビィと同じ働きをする妖精。気が強く、トレイルに姉さん風をビュンビュン吹かしまくっている。

トレイル　時計塔頂上
チャットとは正反対の気の弱い紫色の妖精。クリア後はスタルキッド＆トレイルの裏ゼルダが…残念ながら遊べません。

スタルキッド　時計塔頂上
元々は単なるいたずら好きだが、興味本位でムジュラの仮面をかぶったばかりに仮面の力に支配されてしまう。

アカ・アオ　クロックタウン東など
昼はボール投げの芸に磨きをかけ、夜は徹夜でカードゲームに熱中。おすぎとピーコを連想してしまう言動に人気暴発。

アキンドナッツ　クロックタウン南など
全国各地で商売繁盛な、デクナッツの一種。頭の草で空を飛ぶ。組合の力が強いのか、権利書がないと商売ができない。

アロマ夫人　町長公邸など
町長夫人でカーニバル開催委員。ダンナを尻にしく影の実力者だが、ひとり息子のこととなると母親の顔を見せる。

アンジュ　ナベかま亭など
ナベかま亭の看板娘。礼儀正しいし美人だして文句なしと思いきや、祖母に「寿命が縮む」と言わしめるヘボ腕料理人。

アンジュのおばあさん　ナベかま亭など
宿屋の部屋で隠居生活をしている。どうもボケているらしい、と思いきや、日記を読むと……。

アンジュの母　ナベかま亭など
アンジュの母と名乗ったわけではないがまず間違いない。てことは、アンジュも数十年後はこの姿…。諸行無常よのぉ。

イヌ　クロックタウン南など
町や牧場などを無邪気にかけまわる、かわいらしいイヌたち。でも胸のうちではどう思っているやら……。知らぬが仏。

ウシ　ロマニー牧場など
ここタルミナでも人間はミルクのお世話になります。「エポナの歌」を聞くとミルクをドバッと出血大サービス。

お面屋　時計塔内
ムジュラの仮面をスタルキッドに奪われ、リンクに取り戻すよう依頼する。危険な仮面だとわかっていながら不用心な人。

カエル　洗濯場など
世界各地にいるカエル。ドン・ゲーロの呼びかけで集合することになっている。ゲーロのお面がなければ背景と大差なし。

カカシ　雑貨屋など
リンクの演奏がお気に入りで、聞きつけるやスグに参上する。8音使えばどんなヘボ曲でもＯＫと、音楽センスは疑問。

カマロ　タルミナ平原
平原北の岩場で夜な夜な踊るダンサーの幽霊。考案した踊りを伝えられなかったのが心残り。あの踊りじゃ無理もない。

キータンのお面の少年　洗濯場など
マニ屋の裏部屋で暮らしている少年。息子というわけではなさそうだ。話しかけても知らんぷりの、超人見知り。

木の上にいる人　タルミナ平原
天文台近くの木に登っている。どうみても雑貨屋のバイトだが、ずっとながめてると仕事の時間になっても登ったまま。

銀行の人　クロックタウン銀行
クロックタウン銀行頭取兼出納長兼窓口係。いわゆるひとり班ですね。預金残高で景品を出すというサービスがウリ。

グル・グル　洗濯場など
ゴーマン一座の楽士で、ローザ姉妹の踊りに合わせた曲を作曲している。動物の楽団に所属していた過去がある。

剣道場のオヤジ　剣道場
月などワシが斬ってみせる！　などと大ミエを切るが、一向に斬れる様子なし。タルミナ最強のビッグマウス。

助けてあげよう　その1　ロマニー

エポナ入手のついでにチャレンジ

1日めに発生するため、大バクダンで牧場入り口の大岩を壊すことが前提となる。昼間に助っ人を引き受けると「エポナの歌」が覚えられる。あとは夜にオバケ退治のイベントをクリアすればＯＫ。失敗すると、彼女はどこかに連れ去られてしまい…。

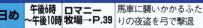
牧場の助っ人を引き受ける	1日め	午前6時～午後6時	ロマニー牧場→P.39	時間内にリンクで話しかければＯＫ
オバケからウシを守る	1日め	午前2時30分～午前5時	ロマニー牧場→P.39	ウシ小屋に近づくオバケ軍団を弓で撃退する

助けてあげよう　その2　クリミア

妹を助けてない？　意味ないじゃん！

オバケからウシを守っているとイベントが発生する。これも弓を撃ちまくって、夜盗からミルクを守ろう。成功するとビッグなお礼がもらえるぞ。

夜盗からミルクを守る	2日め	午後6時～午後10時	ロマニー牧場→P.39	馬車に襲いかかるふたりの夜盗を弓で撃退

『ムジュラ』のヒミツ　ヒッ、ヒッ、ヒ……　ボンバーズ団員手帳に掲載される人たちは合計で20人。今回6人を紹介しているので、残りは14人ということになるね。これらの人たちとは、グレートベイの神殿直前までに全員と会うことができる。探しにくい人もいるけど、がんばって見つけてみよう。

ゴーマン座長　ミルクバーなど
いつもエラそうな芸人一座の座長。でも偉い人にはへつらう、世渡り上手。あるバンドに魅せられて芸人になったとか。

コッコ　クロックタウン東など
ボンバース団員が飼っている？　『時のオカリナ』と同じく、これにつかまって高い場所から飛ぶと飛距離が延びます。

ゴロン(客)　ナベかま亭など
プレイヤーと同じ名前のゴロン族。蝶ネクタイがまるで似合わない、絵に描いたようなオノボリさん。イビキがうるさい。

サコン　クロックタウン北など
すべり台の陰から標的を物色する、ケチなスリ。ニヤケ顔でヒョコヒョコ歩く姿が特徴だ。イカーナ渓谷にアジトあり。

雑貨屋のオヤジ　雑貨屋
24時間営業の雑貨屋を営んでいる。でも午後10時以降はバイトくんまかせ。ちなみに店はお面をつけた人お断り。

雑貨屋のバイト　雑貨屋
深夜、オヤジがいない間のバイト。コンビニの深夜バイト並みにやる気がない。まあ、深夜に元気モリモリでも困るが。

射的場のオヤジ　射的場
マイボウを持ち込まないとプレイできない射的場の主人。クロックタウンと沼地で営業中。沼のオヤジは名古屋弁使い。

大工　クロックタウン南など
ムトー親方の下で働く職人衆とバイトくん。「親方についていく！」と言いながら、3日め夜には見事に全員いなくなる。

大妖精　クロックタウン北など
世界に5人いて、それぞれ司る力がある。バラバラになった身体を元に戻せばお礼をくれる。お嬢笑いが耳に残る。

宝箱屋のおねえさん　宝箱屋
こどもにまで色気をふりまくお姉さん。リンクのお面が気になるのか、ボンバーズ団員並みに反応をしめす。

町長受付のおねえさん　町長公邸
いっつもニコニコ、いっつもクネクネしてる受付嬢。しゃべり方もフニャフニャって感じの、そんな彼女にメロメロ。

チンクル　クロックタウン北など
35歳自称森の妖精。いったい何が彼をそうさせたのか？　マップ描きの腕は確かなのに、もったいない。

天文台のおじいさん　天文台
ボンバーズが入りびたる天文台の学者。カーニバルで忙しいおとなたちの中で唯一めんどうを見てくれる。名前はシカシ。

トト　ミルクバーほか
およそ魚とかけ離れた風体だが、プロデューサー的な役目もする、スゴ腕のマネージャー。業界用語も板についてます。

ドトール町長　町長公邸
町の最高責任者だが、妻の尻にしかれ、会議では対立する意見に右往左往。巻き込まれた部下はいい迷惑だ。

バイセン隊長　町長公邸
実直な町の警備隊長。そのぶん融通がきかず、会議ではムトーに押し切られる。しかし彼はあくまで任務に忠実である。

バクダン屋のおふくろさん　クロックタウン北など
仕入れた大きなボム袋をかかえて夜中に町へ戻るが、スリに奪われる。年寄りのひとり歩きが危ないことを実証した。

バクダン屋のオヤジ　バクダン屋
どこかあやしげでニヒルな感じもするオヤジ。でも母親のことをママと呼んでいる。あのバアさんにママはないだろ〜。

はぐれ妖精　クロックタウンなど
大妖精がバラバラになるとこの姿に。離れはなれがさみしいのか、大妖精のお面に寄ってくる。ニセモノなのにね。

柱の上で踊っている人　タルミナ平原
天文台の望遠鏡でタルミナ平原東側の柱を見ると発見できる。でも、その場所へ足を運ぶといないんだよね。不思議。

ハニー＆ダーリン　日替わり遊戯場
もう超ラブラブ。200%ふたりの世界に入り込んでます。矢やバクダンがいくら当たっても平気。愛って無敵なのよ♥

兵士　クロックタウン入り口
町の治安を守る人々。終末間近はさすがに不安になるが、それでも持ち場から離れない。バイセン隊長の人徳ですかね。

ポストマン　ポストハウスなど
毎日スケジュールを忠実にこなす郵便配達人。スケジュールに支配されていると言えなくもない。町長夫妻が上司。

ボンバーズ団員　クロックタウン
ジムを団長とする秘密結社。夜中だろうと月が落ちようと関係なく、町の平和のために活動中。親は何をしている!?

マニ屋のオヤジ　マニ屋など
サングラスをかけているが、しゃべりと背中をかくクセで雑貨屋のオヤジと丸わかり。タルミナのクワトロ・バジーナ。

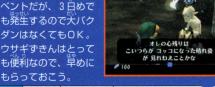
ミルクバー・ラッテのマスター　ミルクバー
会員制バーのマスター。名物のシャトー・ロマーニはロマニー牧場から直接仕入れている。ウシ模様のズボンがステキ。

ムトー親方　町長公邸など
昔気質の職人で、町の伝統であるカーニバル開催を強行に主張。アロマ夫人を切り札に開催を勝ち取る。

助けてあげよう　その3　グル・グル

会話するだけで手間いらず

リンクでないと発生しないので、時のオカリナ入手前に時間帯を合わせて話しかけてもダメなんだよね。これに気づけばあとは彼に声をかけるだけ！

過去の罪の告白を聞く	1〜2日め	午後6時〜午前6時	洗濯場→P.16	時間内にリンクで話しかければOK

助けてあげよう　その4　ナデクロ

イベントはショボいがお礼は極上！

ロマニー牧場でのイベントだが、3日めでも発生するので大バクダンはなくてもOK。ウサギずきんはとっても便利なので、早めにもらっておこう。

ヒヨコをコッコにする	3日間	午前6時〜午後8時	ロマニー牧場→P.39	ヒヨコの前で、ブレー面のマーチを演奏する

ローザ姉妹 ナベかま亭など

宿の部屋で悩んでいるのがジュド、廊下で悩んでいるのがマリラ。それにしてもなぜ宝くじ屋の前で踊ってるの？

？？ ナベかま亭

ナベかま亭の便所に出没する、謎の手。便所から突然こんなのが出てきたら、夜中トイレに行けなくなっちゃうぞ。

エポナ ロマニー牧場

スタルキッドに連れ去られて以降、流れ流れてロマニー牧場へ。どんな攻撃も受けつけない馬体は、さすが名馬。

クリミア ロマニー牧場

ロマニー牧場の牧場主で、ただいま営業トークを勉強中。夜盗に対してのカンは鋭いが、オバケには働かないようだ。

ゴーマン兄弟 ゴーマントラック

ミルク売りが長男で、スキを持っているのが三男。あのゴーマン座長は次男なのだ。自称調教師だが、夜盗も掛け持ち。

ナデクロ ロマニー牧場

日がなコッコ小屋の真ん中でたそがれている男。コッコを愛するのはいいが、オンドリばかりでどう生活していくの？

ヒヨコ ロマニー牧場

コッコのこどもがヒヨコなのはこの世界でも同じこと。全部で10匹いるがすべてオンドリという生産性のなさがトホホ。

ママム・ヤン ロマニー牧場

ドッグレースを取りしきるオバサン。全部のイヌが素直にレースで走るあたり、調教が行き届いているようだ。

ミルクロードで岩を壊している人 ミルクロード

読んで字のごとく。大バクダンで大岩を壊すと、ちょっと悲しげな顔をする。ごめんね、キミの仕事を奪っちゃって。

ロマニー ロマニー牧場

牧場姉妹の妹。ウシをオバケから守ろうとするが、クリミアが取り合ってくれず孤軍奮闘。あげくの果てに記憶喪失。

コウメ 沼地（観光ガイド）など

ボートクルーズの管理人で、不思議の森でスタルキッドに襲われる。コタケの赤いクスリしか飲もうとしないガンコ者。

コタケ 沼地（クスリ屋）など

薬屋を経営している、コウメと双子の姉妹。まさにタルミナのきんさんぎんさん。元ネタが「八つ墓村」なのは有名な話。

サル 不思議の森など

人語を解するサル。このうちの1匹はデクナッツ姫と神殿を守ろうとして、誤解がもとでデク王につかまってしまう。

チンクルの父 沼地（観光ガイド）

沼地で観光ガイドをしている。チンクルの親だから60歳前後のはずだが、ガタイはいい。こう見えても息子思い。

デクナッツ デクナッツの城など

デク王を頂点とする階級社会で、よそ者の侵入を拒んでいる。鎖国時代の日本みたいなものか。「～ッピ」が口ぐせ。

デクナッツ大臣 デクナッツの城など

つねに冷静に王を補佐する。こういう人を王佐の才があるといいます。デクナッツリンクに旅立った息子の姿を重ねる。

デク王 デクナッツの城

デクナッツ族を率いる王。愛するひとり娘が行方不明になり、冷静さを失う。国を治める者としてはどうかと思うぞ。

デク姫 ウッドフォールの神殿など

デク王の娘。不思議の森のサルとともに神殿に行くが、捕らえられる。おてんば娘で、怒るとオヤジもコテンパン。

沼のクモ館の人 沼地（毒沼）

宝を求めてクモ館に来たが、呪いでクモの姿にされてしまう。呪いを解いたら、すてきなプレゼントをくれる。

フクロウ 沼地（毒沼）など

リンクの行く先々で助言をくれる。ハイラルでもお世話になりました。世界各地に像があるなんて、かなりの人気者!?

マメ売り デクナッツの城

デクナッツ城の奥深くで魔法のマメを売っている、城内で唯一の人間（？）。お試し販売してくれるのは良心的。

ガボラ 山里

いつ話しても「ウゴォ～！」と返事する、危険な香りのする大男。こいつと話ができるのはズボラだけだ。

ゴロン ゴロンの里など

おもにゴロンの里で暮らすが、バクダンの取り引きなどで町に来ることもある。寒さが苦手だけど服は着ない主義。

ゴロン（こども） ゴロンの里など

ハットリシンゾウ顔負けの泣き声の持ち主。長老が年をとってからのこどもだもんなぁ、甘やかされたんだろうなぁ。

ゴロン（大バクダン） ゴロンの里

大バクダン作りの名人で、クロックタウンにも弟子がいる。取扱資格試験に合格しないと大バクダンを譲ってくれない。

ゴロン（長老） ゴロンの里など

吹雪の中、よせばいいのに里を飛び出したはいいが、寒さで氷づけに。ヨロヨロ歩く後ろ姿に哀愁がただよう老ゴロン。

ゴロン（ハラヘリ） 山里

腹が減ってガケから降りられなくなったゴロン族。なぜゲーロのお面をもっているのかナゾ。春が来るといなくなる。

助けてあげよう その5 スリから荷物を守る

バクダン屋のおふくろさん

勝負は一瞬！　北エリアで張り込め

発生時間はわずか30分。この時間帯にクロックタウン北にいることが条件だぞ。なお、イベントをクリアするとおふくろさんはバクダン屋に顔を出さない。

1日め	午前0時15分～午前0時45分	クロックタウン北→P.16	スリに攻撃を当てて、荷物を守る

助けてあげよう その6 ゴーマン兄弟の鼻をあかす／夜盗からミルクを守る

ゴーマン兄弟

助けるとは、ちょっと違う感じ

夜盗イベントはクリミアが中心なので、出番は馬レースだけといっていい。昼間エポナといっしょに行けばいつでも発生するので、問題はレースに勝てるかどうかにかかっている。勝つともらえるガロのお面はクリアのために必要なアイテムだ。

3日間	午前6時～午後6時	ゴーマントラック→P.38	トラックレースで兄弟に勝つ
2日め	午後6時～午後10時	ロマニー牧場→P.16	クリミアのイベントの犯人

『ムジュラ』のヒミツ ヒッ、ヒッ、ヒ……

登場人物の多くは『時のオカリナ』でも似た姿で登場した。そしてそれらの人の名前のほとんどは、前回のものを少し変えただけなのだ。たとえばダルニアがダルマーニになるとかね。クリミアもマロン→クリからの連想だろうし。ちょっと強引？

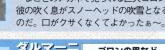
ゴロン(吹雪)　スノーヘッド

まことのメガネで見られる巨大ゴロン。彼の吹く息がスノーヘッドの吹雪となるのだ。口がクサくなくてよかったぁ〜。

ゴロン(門番)　ゴロンの里

2日め以降は、雪玉に入って転がりつづけるゴロンの里の門番。こいつも春が来るといなくなってしまう。

ズボラ　山里

一見グータラだが、剣を鍛え上げる腕は確かな山里の鍛冶屋。ガボラをアゴで使う、じつはとても危険な男!?

ダルマーニ3世　ゴロンの里など

ゴロンの勇者だが、スノーヘッドの吹雪がもとで転落死した。ゴロンレースが好きで連戦連勝だったらしい。

アベール　海賊の砦(内部)

女海賊の首領で、スタルキッドにそそのかされてゾーラのタマゴを集めている。結局顔を合わすことなくお役御免。

海のクモ館の人　グレートベイの海岸

地下室のある物件を探していたらしく、クモの呪いを解いたクモ館で暮らすことになる。妙に腰が低い。

女海賊　海賊の砦(内部)など

女だらけの海賊集団で、海の男の間で密かな人気のようだ。戦闘中に写し絵を撮られても動じない。慣れてるのか?

海洋研究所のサカナ　グレートベイの海岸

ビンのサカナはおろか、水槽の仲間まで食べて成長する大型魚。外見や食欲はまるでアンコウだ。あー、キモ食いてぇ。

海洋研究所の博士　グレートベイの海岸

グレートベイの研究をしていて、異常気象でタマゴをふ化できないゾーラ族のためにふ化を手伝っている。

カメ　ゾーラの岬

普段は島として眠りについているが、世界の危機に際して目ざめ、勇者に力を貸す、エラ〜いカメ。なのに名前はなし。

ゾーラ　ゾーラホールなど

水陸両用の種族で、一般にはダル・ブルーでおなじみ。女海賊に熱を上げたりルルの部屋をのぞくなど、女好きが多い。

タツノオトシゴ　トンガリ岩など

タツノオトシゴのカップル。しかし一方は漁師に、一方は海ヘビにつかまり離ればなれ。トンガリ岩のことはおまかせ。

ダル・ブルー(エバン)　ゾーラホール

リーダーでキーボード担当。作曲も彼が手がけている。メンバーがそろわないので作曲もなかなか進まないようす。

ダル・ブルー(ジャパス)　ゾーラホール

ロン毛っぽい頭のベーシスト。メンバーの中では女性にモテそうなタイプだが、ルルには相手にされなかったようだ。

ダル・ブルー(ディジョ)　ゾーラホール

フグの形をしたドラムをたたくドラマー。ヌボ〜っとした外見だが、ルルの秘密に気づくあたり、人は見かけによらない。

ダル・ブルー(ミカウ)　グレートベイの海岸

ゾーラの勇者の血を引くが、志半ばで倒れ、リンクに仮面を託す。死の間際に弾き語りを披露するが、歌詞はイマイチ。

ダル・ブルー(ルル)　ゾーラの岬

ダル・ブルーのボーカル。ミカウと恋仲でこども(タマゴ)も生んでいるが、それでもゾーラ族男子のあこがれの的。

ハチ　海賊の砦(内部)

海賊の砦に巣を作る。こいつの巣を壊すとフックショットが手に入るのだ。リンクにはありがたいが、ハチはいい迷惑。

ビーバー兄　滝上の渓流

弟がリンクに負けると助っ人に登場するグラサンビーバー。なぜかビンにこだわるが、負ければあっさりゆずってくれる。

ビーバー弟　滝上の渓流

ド派手なフチのメガネがトレードマーク。ビーバーだけあって、泳ぎは達者だ。ミカウもこの兄弟に挑戦したふしがある。

漁師　グレートベイの海岸

漁で生計を立てているが、異常気象で漁に出れず開店休業状態。女海賊のファンで、カベにポートレートが貼ってある。

ガロ　イカーナ渓谷

イカーナの隠密部隊として闇に生きる者たち。そのわりにはガロのお面にだまされ、金剛の剣の一撃でダウンする。

スタル・キータ　イカーナの墓場

イカーナの兵士の隊長で、こいつだけやたらとデカい。成仏する際に、リンクに隊長のボウシを残していく。

スタルベビー　イカーナの墓場など

イカーナの兵士のなれの果て。報告をして任務完了にならないと成仏できない、悲しい仕事人間たち。隊長命令は絶対。

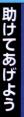
ダンペイ　イカーナの墓場

イカーナの墓場の墓守。訪れる人に警告するが、当の本人は慣れっこなのか、スタルベビーがあらわれても涼しい顔。

フラット　イカーナの墓場

イカーナ王家に仕えていた作曲家兄弟の弟。兄のシャープとは因縁あり。栗色のヒゲがチャームポイント。

ボウマスター　タルミナ平原東

イカーナ渓谷の入り口でリンクを待ち受ける謎の人物。ガロのお面があれば、渓谷に入れるようにしてくれる。

ボンバーズ

追いかけっこで仲間入り!

いつでも発生可能のイベント。リンクの姿で、もう一度追いかけっこをするか、通路をふさいでいる団員に天文台側から話しかければOKだ。

その7　団員手帳を手に入れる

3日間	1日中	クロックタウン北→P.16	ボンバーズ団員として認められる

ストーリーが見えるイベント

特定の時間にある人物に話しかけると、特殊な会話が聞けることがあるぞ。ここで紹介したものは、サブイベントを何も発生させていなくても見られるものだ。

アンジュとポストマン

アンジュのもとに誰かから手紙が届く。差出人を聞き出そうとするアンジュと要領を得ないポストマンのやり取りが見モノ。

マニ屋とサコン

サコンがマニ屋にやってきて盗品を売り払う。売買交渉はマニ屋のオヤジが一枚も二枚も上手で、超安値で買い叩くのだ。

リンクの寿命をグーンとのばす

ハートのかけらリスト

今回の攻略範囲までに取れるすべてのハートのかけらの場所をドドーンと大公開。ここを見れば取り逃がしは絶対にないぞ！

クロックタウン南　時計塔→P.16

時計塔入り口の上の足場に置いてある、最初に見えるハートのかけら。アキンドナッツに月の涙を渡してデク花をゆずってもらったあと、デク花ジャンプで取れる。時計塔に行くときに目の前を通るので、取り逃がすことはないだろう。

クロックタウン北　木の上→P.16

リンクに戻ってから、すべり台の横にある台を登り、足場を渡って木の上へ行けば簡単に取れる。デクナッツリンクでは、すべり台の真ん中をうまく登るところまではできるが、入手不可能。

クロックタウン北　デクナッツのプレイスポット→P.16

デクナッツのプレイスポットのミニゲームで、３日とも新記録を出せばハートのかけらがもらえる。記録は「時の歌」で１日めに戻るとなくなるので、３日連続でクリアしないとハートのかけらはもらえないぞ。

クロックタウン西　剣道場→P.16

剣道場の上級者コースで30点取ればハートのかけらがもらえる。30点を取るには、全部の丸太をジャンプ斬りで切らなければいけない。ひとつずつZ注目をして、確実にジャンプ斬りを当てていこう。

クロックタウン西　銀行→P.16

5000ルピー預けると、お礼としてハートのかけらがもらえる。5000ルピーをかせぐのはタイヘンそうだが、「時の歌」を使って宝箱の中身を何度も取れば意外と簡単に貯まる。なお、銀行には最高で5499ルピーまで預けられるぞ。

クロックタウン東　町の射的場→P.16

射的場で、全部のオクタロックを射ってパーフェクトを取れば、賞品としてハートのかけらがもらえる。かなり弓に慣れていないと、全部のオクタロックを射るのは難しい。パターンを覚えるまで何度もチャレンジしよう。

クロックタウン東　日替わり遊戯場→P.16

日替わりのミニゲームを３日連続してクリアすると、賞品にハートのかけらがもらえる。ただしボム袋を持っていないと１, ２日めのミニゲームが、シャボンか弓を持っていないと３日めのミニゲームを遊ぶことができない。

クロックタウン東　宝箱屋→P.16

ゴロンリンクになって店員と話し、ミニゲームに成功すれば宝箱からハートのかけらが取れる。じつは種族によって宝箱の中身が違い、リンクなら50ルピー、デクナッツリンクならデクの実10個、ゾーラリンクなら20ルピーなのだ。

タルミナ平原　北部のドドンゴが２匹いる穴→P.22

穴の中にいる２匹のドドンゴを倒せば、ハートのかけらが入った宝箱が出現する。穴の中なので動ける場所が少なく、１匹にZ注目していると、もう１匹のドドンゴの炎に当たりやすい。ヨコっ飛びを使ってすばやく移動しながら戦おう。

タルミナ平原　南部のビーハットがいる穴→P.22

ビーハットを倒すと、ハートのかけらが入った宝箱が出現する。夜は弱点が土の中に潜っているうえ、幼生ビーハットが大量に出てくるので戦いづらい。昼間に行って、デクナッツリンクで戦ったほうが簡単に倒せる。

タルミナ平原　西部の岩の下の穴→P.22

バイオデクババがいる穴の天井にあるハチの巣を壊すと、ハートのかけらが出てくる。ただし、水中に落ちてしまうので取るにはゾーラリンクにならないといけない。先にバイオデクババを倒してから取ろう。

タルミナ平原　天文台の近くの穴→P.22

天文台の望遠鏡でクロックタウンを見ていると、たまに飛んでいるアキンドナッツが見える。そのアキンドナッツをずっと追いかけて見ていると穴の中に入っていく。そのあとでその穴へ行くと、150ルピーで売ってくれる。値切ると…。

タルミナ平原　ゴシップストーンの４つ並んだ穴→P.22

タルミナ平原の４か所の穴にある４つ並んだゴシップストーンに、種族ごとの歌（デクナッツリンクなら「目覚めのソナタ」）を聞かせるとゴシップストーンの色が変わる。その４つの穴の石をすべて同じ色にすればハートのかけらがもらえる。

タルミナ平原南　木の上→P.24

タルミナ平原から入ってすぐの大きな木の上にハートのかけらが置いてあるので、木についているツタを登って取りにいこう。木のまわりにはバッド・バットが飛んでいるので、先にデクナッツのシャボンなどで倒しておくのを忘れずに。

タルミナ平原南　沼の射的場→P.24

沼の射的場で、２回めにパーフェクトを取るとハートのかけらがもらえる。１回めのパーフェクトで大きな矢立てがもらえるので、それで終わりだと思って見落としがちだ。ミニゲームは必ず２回挑戦しよう。

沼地（観光ガイド）　屋根の上→P.24

沼の観光ガイドのそばにいるアキンドナッツに土地の権利書を渡すとデク花をゆずってくれるので、それでデク花ジャンプして屋根の上へ行こう。アキンドナッツのデク花のそばには、必ずハートのかけらがあるのだ。

『ムジュラ』のヒミツ ヒッ、ヒッ、ヒ……

『ムジュラ』では、『時のオカリナ』にくらべて手に入るハートのかけらがぐっと増えた。しかも、ほとんどのミニゲームで入手できる＝やり込む必要があるので、すべて集めようと思ったら相当な時間とテクニックとが必要になるぞ。もうタイヘン。

沼地（観光ガイド）　マト当てゲーム→P.24

ウッドフォールの神殿をクリアしたあと、沼の観光ガイドにいるコウメと話すとボートクルーズのかわりにマト当てゲームが遊べるようになる。ボートで沼を一周する間に、コウメが持っているマトを射って20点以上取ればいい。

ウッドフォール　切り株の上の宝箱→P.30

沼地からの入り口の近くにある、切り株の上の宝箱の中にハートのかけらが入っている。ただし、この宝箱を取るには、デク花ジャンプでウッドフォールのマップをまる１周してこなければならない。

ゴロンの里　ガケの上→P.36

アキンドナッツに沼の権利書を渡すと、デク花をゆずってもらえる。このデク花でジャンプすれば、ガケの上のハートのかけらがある場所に行ける。このアキンドナッツは最大のボム袋も売ってくれるので、権利書を渡す前に買っておこう。

グレートベイの海岸　海のクモ館→P.40

フックショットで中に入り、地下の広間で４色のお面を順番どおりに弓で射るとだんろの鉄格子が開く。その奥にある宝箱からハートのかけらが手に入るぞ。射る順番は、館内にいるスタルベビーに隊長のボウシをつけて話せば聞き出せる。

グレートベイの海岸　ガケの上→P.40

まずフックショットでガケの上へ。次に魔法のマメ＆泉の水を使ってガケを渡る。そこでカカシを呼び出し、フックショットで渡った先にハートのかけらがある。必要なアイテムがたくさんあるので、ちゃんと準備してこよう。

ゾーラの岬　滝ツボ→P.42

滝ツボの底にいるライクライクを倒すと、ハートのかけらが出現する。ライクライクに近よると飲み込まれてしまうので、ブーメランを当ててから攻撃しよう。もし飲み込まれてしまったら、バリアを使って脱出だ。

ゾーラホール　エバンの部屋→P.42

ゾーラリンクのときに、ジャバスの前でオカリナを使うとセッションができる。ここでセッションした曲を、ゾーラリンク以外の姿でリーダーのエバンに聞かせると、お礼にハートのかけらがもらえる。

海賊の砦（通路）　通路の牢屋→P.44

通路を進んでいくと、牢屋の中にハートのかけらがある。近くのスイッチを踏んで牢屋の鉄格子を開けてから、中に入って回収しよう。一定時間がたつと鉄格子がまた閉まるので、スイッチを踏んだらウサギずきんでダッシュしよう。

イカーナ渓谷　サコンのアジト近く→P.48

アキンドナッツに海の権利書を渡すと、デク花をゆずってもらえる。このデク花を使ってジャンプし、谷を飛び越えたところにハートのかけらがある。ここで、わらしべイベントはおしまいだ。

イカーナの墓場　2日めの墓の下→P.50

２日めの夜に、隊長のボウシをつけてスタルベビーと話をして墓をあばかせる。墓の下に入ったらまことのメガネを使って先に進み、つきあたりの部屋にいるアイアンナックを倒せばハートのかけらが手に入る。

デクナッツの城　中庭→P.28

中庭にそのまま置かれているので、魔法のマメ売りへ行く途中に取って行こう。近くにデクナッツ兵が２匹いるので、見つからないように。夜行けば、デクナッツ兵の視線が点で見えるので、より簡単に取ることができる。

谷道　見えない足場を渡った先→P.35

山里から入ってふたつめのジャンプ台の直前の場所でまことのメガネを使い、谷側の見えない足場を進んでいこう。ハートのかけらがある足場に「録音案山子の歌」でカカシを出現させ、フックショットで渡れば取れる。

ロマニー牧場　ドッグレース場→P.39

ドッグレースの払い戻し金額が１回で150ルピーを超えると、副賞としてハートのかけらがもらえる。80ルピー以上賭けて、イヌが２着以内に入ればもらうことができる。まことのお面をつけてやる気のあるイヌを見つけよう。

グレートベイの海岸　海洋研究所→P.40

海洋研究所の中にある大きなサカナの水槽にサカナを数匹入れると、サカナが共食いをしたあとハートのかけらが出現する。あきビンをたくさん集めて、全部のビンにサカナを入れて一度にあげてしまうほうがラクチン。

トンガリ岩　海ヘビの巣→P.40

トンガリ岩の海ヘビの巣にいる海ヘビを全部倒すと、タツノオトシゴからお礼としてハートのかけらがもらえる。海ヘビの巣はたくさんあるうえに、マップで場所を確認しづらいので倒しそこねないよう気をつけよう。

ゾーラホール　ルルの部屋→P.42

ルルの部屋の中にいるアキンドナッツに山の権利書を渡すとデク花をゆずってくれる。このデク花でジャンプすると、段差の上にあるハートのかけらを取れる。また、このアキンドナッツは緑のクスリを売ってくれる。欲しければ渡す前に。

滝上の渓流　ビーバーレース→P.73

ビーバー兄弟とのウキワくぐりレースをクリアすると、あきビンがもらえる。その後、もう一度ビーバー兄弟とレースをしてクリアすれば、今度はハートのかけらがもらえる。２度めは制限時間が短くなって難しくなるぞ。

姿を変えられたり、不思議な能力があったり

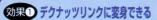
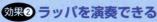
お面リスト

今回の攻略範囲で手に入るお面は全部で13個。ここでは、お面の取り方はもちろん、お面に隠された効果も紹介するぞ。

デクナッツの仮面

入手場所 クロックタウン南／時計塔→P.16
入手人物 お面屋
入手方法 スタルキッドから時のオカリナを取り返して1日めの朝に戻ったあと、時計塔にいるお面屋と話すと「いやしの歌」を覚えられるイベントが起きる。このイベント中に、お面屋からプレゼントしてもらえるぞ。

効果① デクナッツリンクに変身できる

効果② ラッパを演奏できる

デクナッツリンクに変身ができるので、よく使うお面。ただし、イヌはデクナッツが嫌いらしく、攻撃されるようになる。

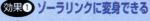
ゴロンの仮面

入手場所 山里／勇者の墓→P.32
入手人物 ダルマーニ３世
入手方法 ゴロンの里でまことのメガネを使うと、ダルマーニの幽霊を発見できる。話しかけると移動しはじめるので、あとをついていき、山里の勇者の墓へ行こう。あとは、お墓の前にいるダルマーニに「いやしの歌」を聞かせよう。

効果① ゴロンリンクに変身できる
効果② タイコを演奏できる

かぶれば、ゴロンリンクに変身できる。また、ゴロンの里の大バクダンイベントをクリアすれば、大バクダンが使えるぞ。

ゾーラの仮面

入手場所 グレートベイの海岸／海岸→P.40
入手人物 ミカウ
入手方法 グレートベイの海に瀕死のゾーラ（ミカウ）が浮いているので、体当たりして浜辺まで押していこう。陸に上がるとイベントが起きるので、そのあと「いやしの歌」を聞かせてあげれば、ゾーラの仮面が手に入る。

効果① ゾーラリンクに変身できる
効果② ギターを演奏できる

ゾーラの仮面で、ゾーラリンクに変身できる。水中で自由に動けるのはゾーラリンクだけなので、水中で大活躍するぞ。

大妖精のお面

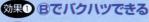
入手場所 クロックタウン北／妖精の泉→P.16
入手人物 魔力の大妖精
入手方法 リンクの姿に戻ってから、クロックタウン内にいるはぐれ妖精をつかまえて妖精の泉へ連れていくと、大妖精からもらえる。リンクの姿に戻ってからでないともらえないので、もらうのを忘れがちなお面だ。

効果① はぐれ妖精が近よる
効果② はぐれ妖精を感知

このお面をかぶると、はぐれ妖精が近よってくる。近くにはぐれ妖精が隠れていると、お面の髪からピンクの光がでる。

バクレツのお面

入手場所 クロックタウン北→P.16
入手人物 バクダン屋のおふくろさん
入手方法 1日めの午前0時15分に、クロックタウン北でバクダン屋のおふくろさんがスリのサコンに荷物を盗まれるイベントが起きる。このとき、サコンを攻撃して荷物を取り戻すと、バクダン屋のおふくろさんからお礼としてもらえる。

効果① Ⓑでバクハツできる
効果② ？？？

Ⓑを押せば、爆発してまわりの敵にダメージを与えられる。爆発するとハートが減るが、盾をかまえればノーダメージ。

ブレー面

入手場所 クロックタウン洗濯場→P.16
入手人物 グル・グル
入手方法 1日めか、2日めの午後6時以降に洗濯場へ行くと、音楽を演奏しているグル・グルさんに会える。彼と話をすると昔いた劇団のグチを聞かされ、最後にその劇団の団長から盗んできたというブレー面をもらうことができる。

効果① Ⓑでマーチ演奏
効果② ？？？

Ⓑを押すと、マーチが演奏できる。マーチ演奏中は近くにいる小さな動物が後ろについてくるぞ。

『ムジュラ』のヒミツ ヒッ、ヒッ、ヒ……

ここには載っていないけど、沼のクモ館（→P.30）で黄金のスタルチュラをすべて集めると、まことのお面がもらえる。これをつけると、ゴシップストーンの噂話を聞けるようになるほか、持ち上げたイヌの心がわかるようになるのだ。これでドッグレースもバッチリだぞ。

ブーさんのお面

入手場所 デクナッツのほこら→P.72
入手人物 デクナッツ大臣

入手方法 ウッドフォールの神殿クリア後、デク姫をデクナッツの城に連れていく。するとデクナッツのほこらに入れるようになり、そこでデクナッツ大臣と追いかけっこのミニゲームができる。このゲームをクリアできるともらえるぞ。

効果① 魔法のキノコを発見できる

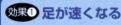
効果② ？？？

つけていると、不思議の森で魔法のキノコがある場所に紫のケムリが出る。そこであきビンを使うと魔法のキノコが採れる。

ウサギずきん

入手場所 ロマニー牧場／コッコ小屋→P.39
入手人物 ナデクロ

入手方法 ロマニー牧場のコッコ小屋にいるヒヨコの前でブレー面のマーチを演奏する。すると後ろをついてくるので、ヒヨコを連れて歩こう。10羽全部集まるとヒヨコがコッコに成長するぞ。すると、喜んだナデクロからウサギずきんをもらえる。

効果① 足が速くなる

効果② ？？？

つけると歩く速さとジャンプ力が上がる超お役立ちアイテム。早めに入手しよう。また、つけると野生の力がつくとか。

ロマーニのお面

入手場所 ロマニー牧場→P.39
入手人物 クリミア

入手方法 まずロマニー牧場で、1日めの午前2時30分に起きるオバケ退治イベントをクリアする。そして2日めの午後6時～午後7時にクリミアといっしょに馬車に乗るとイベントが発生。ミニゲームで盗賊からミルクビンを守りきるともらえる。

効果① ミルクバーの会員証

効果② ？？？

ミルクバー・ラッテの営業中に店内に入れるようになり、マスターからミルクとシャトー・ロマーニが買えるようになる。

ゲーロのお面

入手場所 山里／ガケの上→P.32
入手人物 ハラヘリゴロン

入手方法 長老のこどもを眠らせてから、ゴロンのほこらにあるすべてのしょく台に火をつけると、シャンデリアが回転する。その中のひとつをまるまりダッシュで壊すと出てくる特上ロース岩を、山里のハラヘリゴロンへ持っていくと入手。ただし冬季限定。

効果① カエルと会話ができる

効果② ？？？

カエルと話せるようになる。カエルがいるのは、クロックタウン、沼地、ウッドフォールの神殿、山里ほか。

隊長のボウシ

入手場所 イカーナの墓場→P.50
入手人物 スタル・キータ

入手方法 イカーナの墓場にいるスタル・キータを、「目覚めのソナタ」で起こす。スタル・キータが坂を登りきる前に追いつけば戦うことができる。倒せばその先の宝箱の周囲にあった炎が消えるので、宝箱の中から隊長のボウシを入手できる。

効果① スタルベビーと話せる

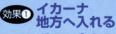
効果② ？？？

イカーナの墓場などに出現するスタルベビーと話せる。命令をして墓をあばかせることもできるぞ。

ガロのお面

入手場所 ゴーマントラック→P.38
入手人物 ゴーマン兄弟

入手方法 エポナに乗ってゴーマントラックに行くと、1回10ルピーでゴーマン兄弟とレースができる。ゴーマントラックを1周して、ゴーマン兄弟より速くゴールできれば、ガロのお面がもらえる。絶対に必要になるので、忘れずに取っておこう。

効果① イカーナ地方へ入れる

効果② ガロと会えるようになる

イカーナ地方の入り口で、フックショットで登れる木を出してもらえる。また、隠れたガロにも会えるようになるぞ。

使い方のわからないものも、ここを見れば一発解決!

オカリナメロディー そのほかリスト

これまで手に入るそのほかのものをまとめて紹介。取り忘れはない?

オカリナメロディーリスト

ここまでに覚える曲は、12曲+イベント用の2曲の計14曲。楽譜が複雑なものもあるので、ここを見て確認しよう。

時の歌

効果 ●セーブして、1日めの朝に戻る

入手方法 スタルキッドから時のオカリナを取り返したときに、ゼルダ姫との回想シーンが流れて思い出す。

時のかさね歌

効果 ●昼ならその日の夜、夜なら次の日の朝まで時間を進める

入手方法 「時の歌」を覚えると使える。カカシに自作の音楽を聞かせると、使うためのヒントが聞ける。

時の逆さ歌

効果 ●時間の流れを遅くする ●遅いときは元の速さに戻せる

入手方法 「時の歌」を覚えると使える。カカシに自作の音楽を聞かせると、使うためのヒントが聞ける。

いやしの歌

効果 ●この世に未練のある魂をいやす ●壊れたカンバンを直す

入手方法 スタルキッドから時のオカリナを取り返して最初の日の朝に戻ったあと、時計塔の中にいるお面屋から教えてもらう。

目覚めのソナタ

効果 ●ウッドフォールの神殿を出現させる ●眠っているものを目覚めさせる

入手方法 魔法のマメを使ってデクナッツの城の裏口から入り、サルがつかまっているいるオリへ行けば教えてもらえる。

大翼の歌

効果 ●フクロウの石像の前へワープ ●ダンジョンの入り口へワープ

入手方法 デクナッツの近道を通って毒沼を渡り、滝のヨコのガケにある、フクロウの止まっていた石版から覚える。

誓いの号令

効果 ●巨人が助けにやってくる!?

入手方法 ウッドフォールの神殿のボスを倒したあと、ワープした先でナゾの巨人から教えてもらう。

ゴロンのララバイ

効果 ●ゴロン族を眠らせる

入手方法 山里かふた子島でゴロンの長老から「半分だけの子守歌」を覚え、ゴロンのほこらで長老の息子に聞かせると教えてもらえる。

エポナの歌

効果 ●エポナを呼び出すことができる ●ウシからミルクをもらえる

入手方法 1日めの昼間にロマニー牧場へ行き、ロマニーと話して風船割りゲームの練習をすると教えてもらえる。

潮騒のボサノバ

効果 ●ルルを勇気づける

入手方法 ゾーラのタマゴを7個集めて海洋研究所の水槽に入れると、タマゴからかえったゾーラのこどもたちが教えてくれる。

嵐の歌

効果 ●呪いを吹き飛ばす嵐を起こす ●ゴシップストーンから妖精珠出現

入手方法 イカーナの墓場で、1日めの夜にスタルベビーに墓をあばかせ、墓の奥にいるフラットから教えてもらう。

録音案山子の歌

自分で作る(8音)

効果 ●カカシを出現させる

入手方法 クロックタウンの雑貨屋か天文台にいるカカシに自分の作った曲を聞かせておく。コレクト画面には表示されない。

セッション1

効果 ●セッション2とセットでエバンに聞かせてハートのかけらをもらう

入手方法 ゾーラホールでジャパスとセッションするときに、ミカウの日記に書いてあるフレーズを加えるとできる曲。

セッション2

効果 ●セッション1とセットでエバンに聞かせてハートのかけらをもらう

入手方法 ゾーラホールでジャパスとセッションするときに、ミカウの日記に書いてあるフレーズを加えるとできる曲。

わらしベイベントリスト

アキンドナッツのわらしベイベントの起きる場所と、もらえるものを紹介。これで最後まで交換できるぞ。

クロックタウン→P.16
天文台で望遠鏡をのぞくと落ちてくる月の涙を、クロックタウン南にいるアキンドナッツに渡し、土地の権利書をもらう。
月の涙 → 土地の権利書

沼地(観光ガイド)→P.24
沼の観光ガイドのそばにいるアキンドナッツに土地の権利書をリンクの姿で渡し、沼の権利書をもらう。
土地の権利書 → 沼の権利書

ゴロンの里→P.36
ゴロンの里にいるアキンドナッツに、デクナッツリンクで沼の権利書を渡し、山の権利書をもらう。
沼の権利書 → 山の権利書

ゾーラホール→P.42
ゾーラホールのルルの部屋にいるアキンドナッツにゴロンリンクで山の権利書を渡し、海の権利書をもらう。
山の権利書 → 海の権利書

イカーナ渓谷→P.48
イカーナ渓谷のアキンドナッツにゾーラリンクで海の権利書を渡し、200ルピーをもらう。これで、わらしべは終わり。
海の権利書 → 200ルピー

『ムジュラ』のヒミツ ヒッ、ヒッ、ヒ……

今回の攻略範囲で、Cアイテムはほとんどがそろう。あとは、矢が2種類とあきビンがひとつ、そしてアイテムがひとつ残るだけだ。このアイテムがどんなものかはまだナイショ。けど、最後に手に入るだけあってビックリするようなアイテムです。

Cアイテム

Cボタンの←↓→にわりふって使うアイテム。それにしてもいろんなものが使えます。

アイテム名	入手場所	入手方法	効果	ページ
時のオカリナ	クロックタウン	スタルキッドと戦うときにシャボンをぶつけて入手	メロディーを演奏できる	16
デクの実	雑貨屋など	雑貨屋で買ったり、ミニババを倒して入手	周囲の敵の動きをしばらく止める	16
デクの棒	雑貨屋など	雑貨屋で買ったり、デクババを倒して入手	剣のように攻撃できたり、たいまつになる	16
写し絵の箱	沼の観光ガイド	初めてボートクルーズに乗るときに入手	風景を撮影できる	24
ボム	雑貨屋など	雑貨屋で買ったり、草を切って入手	使ってから一定時間後に爆発する	16
ボムチュウ	雑貨屋など	雑貨屋で買ったり、宝箱から入手	置くと地面を走り、一定時間後に爆発する	16
フックショット	海賊の砦(内部)	アベールの部屋の宝箱から入手	特定の場所に引っかけて、そこへ移動できる	46
大バクダン	ゴロンの里	大バクダンイベントをクリアして入手	バクダンで壊せないような大きな岩が壊せる	36
まことのメガネ	ゴロンの里	ゴロンの洞窟の中の宝箱から入手	見えない敵や隠されたものが見える	36
魔法のマメ	デクナッツの城など	マメ売りから入手。沼地のアキンドナッツからも買える	マメ植えポイントにまいて水をかけると空飛ぶマメの葉になる	28
あきビン	魔法のクスリ屋など	各種イベントなどで入手	下の表のものを中に入れられる	26
勇者の弓	ウッドフォールの神殿	ダイナフォスを倒すと出る宝箱から入手	矢が射れるようになる。矢立てとセット	52
炎の矢	スノーヘッドの神殿	ウィズローブを倒すと出る宝箱から入手	炎の矢が射れる	56
月の涙	天文台	望遠鏡で時計塔のスタルキッドを見ると月から落ちてくる。ひろって入手	わらしべアイテム。土地の権利書がもらえる	16
土地の権利書	クロックタウン	アキンドナッツに月の涙を渡して入手	わらしべアイテム。沼の権利書がもらえる	16
沼の権利書	沼地(観光ガイド)	アキンドナッツに土地の権利書を渡して入手	わらしべアイテム。山の権利書がもらえる	24
山の権利書	ゴロンの里	アキンドナッツに沼の権利書を渡して入手	わらしべアイテム。海の権利書がもらえる	36
海の権利書	ゾーラホール	アキンドナッツに山の権利書を渡して入手	わらしべアイテム。200ルピーがもらえる	42

あきビンの中身

あきビンにはいろんなものを入れることができる。定番ものから、意外なものまで、ビンは冒険に欠かせないぞ。

アイテム名	入手場所	入手方法	効果	ページ
赤いクスリ	魔法のクスリ屋など	魔法のクスリ屋や雑貨屋から買う	ハートが全回復する	26
緑のクスリ	魔法のクスリ屋など	魔法のクスリ屋や雑貨屋から買う	魔力が全回復する	26
青いクスリ	魔法のクスリ屋など	魔法のクスリ屋やイカーナ渓谷のアキンドナッツから買う	ハートと魔力が全回復する。呪いも解ける	26
泉の水	沼地など	泉であきビンを使う	魔法のマメを成長させられる	24
温泉のお湯	山里など	温泉であきビンを使う	氷を溶かせる。一定時間で泉の水になる	32
ミルク	ミルクバーなど	ラッテで買う(20ルピー)。ウシに「エポナの歌」を聞かせてもOK	ハートを5個回復。2回使える	16
シャトー・ロマーニ	ミルクバーなど	ラッテで買う(200ルピー)	ハートが全回復し、魔力が減らなくなる	16
妖精	沼地など	妖精の近くでビンを使うか、雑貨屋で買う	ハートを10個回復。体力0で自動回復してくれる	24
サカナ	沼地など	サカナの近くでビンを使う	とれたてピチピチ。ただし食べられない	24
魔法のキノコ	不思議の森など	ブーさんのお面をつけると見つかり、そこでビンを使う	コタケに渡すと青いクスリの材料になる	26
ムシ	クロックタウンなど	ムシの近くでビンを使う	マメ植えポイントで使うと土にもぐる	16
デク姫	ウッドフォールの神殿	デク姫の近くでビンを使う	デクナッツの城のイベントクリアに必要	52
砂金	ゴロンのレース場	ゴロンレースで1位になってもらう	金剛の剣を作るのに必要	34
タツノオトシゴ	グレートベイの海岸	漁師に女海賊の写し絵を渡したお礼にもらう	トンガリ岩で道案内してもらえる	40
ゾーラのタマゴ	海賊の砦、トンガリ岩	ゾーラのタマゴの近くでビンを使う	「潮騒のボサノバ」を覚えるのに必要	40,46
ビッグポウ	イカーナの墓場など	ビッグポウの魂の近くでビンを使う	何かいいことがあるらしい	50

パワーアップアイテム

リンクの装備品もイベントをこなせばパワーアップする。パワーアップし忘れたアイテムはないかな？

アイテム名	入手場所	入手方法	効果	ページ
フェザーソード	山里の鍛冶屋	鍛冶屋の氷を溶かし、100ルピー払ってコキリの剣を1日預ける	剣がパワーアップ。100回斬ると元に戻る	32
金剛の剣	山里の鍛冶屋	フェザーソードと砂金を1日預ける	剣がパワーアップ。刃こぼれしない	32
ボム袋	バクダン屋	バクダン屋で買う(50ルピー)	ボムを20個まで持てるようになる	16
大きなボム袋	バクダン屋など	イベントの結果により、マニ屋かバクダン屋で買う	ボムを30個まで持てるようになる	16
最大のボム袋	ゴロンの里	ゴロンリンクでアキンドナッツと話す。大きなボム袋が必要	ボムを40個まで持てるようになる	36
大きな矢立て	クロックタウンなど	町の射的場で40点以上か、沼の射的場でパーフェクトを取る	矢を40本まで持てるようになる	16
最大の矢立て	タルミナ平原南など	上記で入手していないほうの射的場で、同条件で入手	矢を50本まで持てるようになる	24
大人のサイフ	クロックタウン銀行	銀行の残高が200ルピーを超える	200ルピーまで持てるようになる	16
巨人のサイフ	沼のクモ館	沼のクモ館の黄金のスタルチュラを、1日めに30匹すべて集める	500ルピーまで持てるようになる	40

大妖精のパワーアップ

バラバラになった大妖精を元に戻してあげれば、リンクの能力をパワーアップしてくれるぞ。

アイテム名	入手場所	入手方法	効果	ページ
シャボン	クロックタウン	デクナッツリンクではぐれ妖精を妖精の泉に連れていく	魔法力がもらえる。シャボンが撃てる	16
大妖精のお面	クロックタウン	リンクに戻ってからはぐれ妖精を妖精の泉に連れていく	はぐれ妖精が近よってくる	16
回転斬りの強化	ウッドフォール	ウッドフォールの神殿のはぐれ妖精を妖精の泉に連れていく	回転斬りの範囲が広くなる	30
魔法力強化	スノーヘッド	スノーヘッドの神殿のはぐれ妖精を妖精の泉に連れていく	魔力の最大値が2倍になる	35

GBもゼルダ

今年はずっと『ゼルダ』『ゼルダ』で遊びつくせ！

THE LEGEND OF ZELDA
ゼルダの伝説 力の章 ふしぎな木の実

こっちも要チェック！

ついに発売されたN64版『ムジュラの仮面』。だけど、GB版『ふしぎな木の実』も忘れちゃいけない！　というわけで、今回はこれまでの情報をまとめて紹介するぞ。2000年中には『力の章』だけでなく『知恵の章』と『勇気の章』も遊べるようになるということなので、そのときが来るまで首を長くして待っていよう。

GB	ゼルダの伝説 ふしぎな木の実 ～力の章～	2000年発売予定
	●任天堂●A・RPG●容量未定　B　※	￥3,800

今月はこれまでの情報をまとめておさらい!!

GB版は『夢を見る島』以来7年ぶりの新作となる『ふしぎな木の実』。シナリオ原案はフラグシップ、開発は任天堂とカプコンという、夢のようなチームで製作されている注目の期待作なのだ。今回は物語の登場人物や数々の新要素など、ゲームのポイントを総ざらいするぞ。

⬅異次元大陸のウーラ族。溶岩でもヘッチャラ!?

⬅N64版でおなじみのゴロン族も登場するぞ。

⬇ダンジョンに仕掛けられた謎を解き明かせ！

⬆おなじみのわらしべイベントもある。この「ネコじじい」と交換するアイテムは？

物語のカギを握るふたりの人物

物語の舞台はSFC版『ゼルダの伝説 神々のトライフォース』のあとの世界。舞姫ディンと闇将軍ゴルゴンのふたりが、四季のロッドに深く関わってくるようだ。ゼルダ姫や魔王ガノンも物語にからんできそうだけど……。

舞姫ディン

とある旅芸人一座の舞姫。四季のロッドを持って逃げ、ある城に隠したが…。

闇将軍ゴルゴン

四季のロッドを悪用し、世界を混乱におとしいれようとたくらむ魔物の長。

いたずら大好きメイプルちゃん

メイプルちゃんは、魔法使いのおばあさんのもとで修行している、いたずら大好きな魔法使い見習いの女の子。リンクがフィールドを歩いていると突然出現し、ふたりがぶつかるとおたがいに持っているアイテムをまき散らしてしまう。するといきなり、落としたアイテムの争奪戦が始まってしまうのだ。彼女にはよーく気をつけよう。

➡突然登場するメイプルちゃん。ぶつかるとアイテム争奪戦がスタート！

 ※GBカラー専用

『ふしぎな木の実』の新要素をチェック!

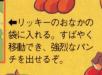
四季のロッド 季節を変えて謎を解け!

四季のロッドを使えば、季節を自由に変化させることができる。季節を変えることでフィールドも変化し、それまで行けなかった場所にも行けるようになるぞ。たとえば夏にはツタが伸びてガケを登れるようになったり、冬は川が凍ってその上を歩けるようになったりと、いろいろな変化があるのだ。ちなみに四季のロッドは、切り株の上でしか使えないぞ。

仲間 リンクの冒険を助けてくれる!

今作では、リンクの冒険を助けてくれる頼もしい仲間も登場するのだ。ここでは、今までに公開された3体の仲間たちを紹介するぞ。どこで仲間にすることができるのかな?

➡ウィウィに乗れば、川や海でも移動することができる。行動範囲が一気に広がるぞ。

⬅リッキーのおなかの袋に入れる。すばやく移動でき、強烈なパンチを出せるぞ。

⬅空を飛ぶことはできないけど、そのハネから強力な竜巻攻撃をくり出すことができるのだ。

木の実 それぞれに異なる効果が!

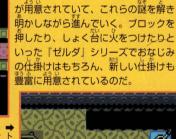
『ふしぎな木の実』というタイトルどおり、今作では「アチチの実」や「イテテの実」など、さまざまな特徴を持った木の実が登場。たとえば「アチチの実」は、しょく台に火をつけたり、敵に投げつけて炎で攻撃したりできるのだ。

➡木の実は、この「きのみぶくろ」に入れて持ち歩く。

⬅パチンコを使って木の実を飛ばすこともできる。

ダンジョン 新しい仕掛けが盛りだくさん!

ダンジョン内にはさまざまな仕掛けが用意されていて、これらの謎を解き明かしながら進んでいく。ブロックを押したり、しょく台に火をつけたりといった『ゼルダ』シリーズでおなじみの仕掛けはもちろん、新しい仕掛けも豊富に用意されているのだ。

➡回転する扉。上に乗ると回転し、別の場所へ動かされる。

⬆巨大なローラー。どうしたら通り抜けることができるのかな?

➡トロッコ。線路はいろいろな方向に分岐しているけど……?

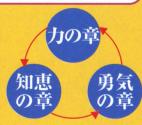
三部作構成 3つの章がリンクする!

今作は三部作構成で、『力の章』はアクション要素が強く、『知恵の章』はパズル要素が強く、『勇気の章』はアクションとパズルをバランスよく、といったようにそれぞれ特徴がある。各章はおたがいに関連があり、ある章の行動の結果がほかの章のイベントに影響を与えるのだ。どんな方法でリンクするのかはまだ不明だけど、今から楽しみだよね。

特殊能力つき

サクセス情報&選手データ一覧など見どころいっぱい

実況パワフルプロ野球2000

じっきょう パワフルプロやきゅう

『パワプロ2000』が発売されてはや1か月、そろそろいい選手ができたころじゃないかな？　でも、まだまだうまくいかない、なんていうキミのために、今回もどーんとサクセスを攻略するぞ。さらに、特殊能力つき全選手データ（登録外選手も！）もお届け！

N64	実況パワプルプロ野球2000	発売中
	●コナミ●SPG●1～2人用●128M B C※	¥7,800

会社のよし悪しもすぐわかる!!

しめ切り迫る!!

第7回 電撃パワプロ

さあ、電撃パワプロのしめ切りが迫ってきました。下の応募方法と注意をよく読んで、自慢のチームを応募しよう!!

■応募方法

参加希望者は、①『パワプロ2000』のサクセスで育てた選手、または『パワポケ2』で育てた選手で作ったオリジナルチームのデータ、②そのチームに登録した全選手のデータ、そのふたつをセーブしたコントローラパックと自分の住所・名前を書いて120円切手を貼った返信用封筒を、電撃NINTENDO 64編集部「第7回電撃パワプロ係」まで送ってください。応募する封筒には登録したチームの球団名を、コントローラパックには自分の名前と球団名を忘れずに書いてね。

■応募上の注意

●コントローラパックには自分の名前と登録した球団名を必ず記入してください。●『2000』のサクセスで育成した以外の選手（実在の選手など）が含まれているデータは、失格とします。●GBの『パワポケ2』で作成した選手も登録OKですが、全登録選手の半分までにしてください。●『6』『パワポケ1』など、前作で作成した選手は使用できません。●ひとり何通でも応募できます。ただし、応募封筒1通につき1チームの応募にかぎらせていただきます。●事故によりデータが消える場合があります。予備のデータを保存しておくことをオススメします。●試合進行等に関する、電話でのお問い合わせにはいっさいお答えできません。●そのほか悪質なウラワザで作成したチームなどは、編集部の判断で失格とすることがあります。

6月5日必着で!!しめ切り

Chapter 1

立ちふさがる敵をたたきのめせ!!

対戦チーム別攻略法

スカウトに注目してもらうには、やはり試合で活躍するしかない。さらに試合でいい成績を残せば、もらえる経験点も多くなって、一石二鳥。ということで、試合に勝つために対戦するチームを分析。

登場するチームは基本的に、地区予選が８チーム、本大会７チーム。対戦するチームは、その中からランダムで決まり、予選、本大会の最終戦だけは「猪狩」「黒獅子」と決まっている。また、「どすこい」だけは別リーグなので、予選で登場するのは「にこにこ」「仁徳」「あさひが丘」の３チームとなる（最終戦は「あさひが丘」）。本大会はほかの会社と同じ相手だ。

強豪チーム攻略法

投球編

今回もＣＯＭは速度の変化に弱いので、直球を投げた後に、遅い変化球などを投げるとカウントをかせぎやすい。また、高めのボール球（直球）も手を出しやすいぞ。

攻撃編

本大会に出場してくるチームに対しては、相手投手の球種を覚えておき、ヤマをはって打つしかない。組み立てにちゃんとクセもあるので、何度も対戦して研究しよう。

VS たんぽぽ製作所

チーム内の選手はランダムで変化する。予選のチームのなかでも、全体的な能力は低い。打撃時は、直球に的をしぼったほうが安打になりやすく、投球時は、直球中心に組み立たほうが打ち取りやすい。

VS なでしこ運輸

このチームもランダムで全選手が変化。投手のタイプは基本的に同じで（変化量が違う）、下方向以外の変化球をすべて持っている。ただ、変化量は少なく、コントロールも低いので直球狙いで十分。

VS パワフル物産

たんぽぽや猪狩でプレイすると登場（猪狩プレイ時は必ず決勝戦で登場）。投手の変化は２方向。今作は、カーブを見分けるのが簡単なので、直球、カーブにしぼって待とう。打者のレベルは低い。

VS 毒霧生命

選手は黒木のみ固定で、ほかの選手はランダム。黒木は直球中心の組み立てなので変化球は無視。

要注意選手

黒木(投)	球:145	コ:G	ス:B
変	スライダー：2 シュート：4		

VS 大砲製鋼

ＤＨの大砲以外はランダムで変化。全選手 強振なので、一発に注意。打撃時は直球狙いで大丈夫。

要注意選手

大砲(DH)	パ	ミ	走	肩	守
	A	G	G	E	E

VS 一番星自動車

おなじみ阿畑くんのチーム。アバタボール（ナックル）には無視し、なぜか多投する直球を待つべし。守備力は最低。

要注意選手

阿畑(投)	速:136	コ:D	ス:B
変	ナックル：4 シュート：1		

VS ドリル電気

『６』のチームメイト松倉、香本のチーム。松倉の能力が高いため、カーソルを広げての変化球待ちがベター。

要注意選手

松倉(投)	球:135	コ:C	ス:B
変	カーブ：3 フォーク：3		

VS 猪狩コンツェルン

スライダー、カーブに合わせれば打つのは難しくない。ちなみに、猪狩守は年ごとに成長するので注意しよう。

要注意選手

猪狩守(投)	速:146	コ:C	ス:D
変	スライダー：4 カーブ：4		

VS にこにこ保険

どすこいでプレイしたときに予選で対戦するチーム。なでしこなどと同じく、選手は全員ランダムだがいずれにしろ能力は低い。打撃時は直球待ちでＯＫで投球時も連打にさえ気をつけていれば大丈夫だ。

VS 仁徳建設

にこにこよりも投手能力が高く、序盤では強敵。ただ、ここも守備能力が低いので点は取りやすい。相手投手は直球中心に組み立ててくるので、それを狙おう。打者の能力も低いので抑えるのは簡単。

VS あさひが丘野球倶楽部

駒坂が所属するチーム。守備能力が高いうえ、飛田の能力も高いので点が取りにくい。攻撃力は低い。

要注意選手

飛田(投)	速:136	コ:C	ス:B
変	スライダー：3 フォーク：2 シュート：2		

VS 政府銀行

固定選手は山田のみ。３方向の変化球は脅威だが、球速が低いので、カーソルを広げていれば打つのは難しくない。

要注意選手

山田(投)	速:138	コ:D	ス:B
変	カーブ：2 フォーク：4 シンカー：2		

VS NPPジャパン

ストライクゾーンが消えるので、ボール球の見極めがたいへん。打撃はカーブかフォークにしぼっていこう。

要注意選手

日高(投)	速:150	コ:C	ス:B
変	スライダー：2 フォーク：4 カーブ：4		

VS 極楽ガス

野手の能力はＤ、Ｃが多く攻撃力は低い。西崎のシンカーは打つのが難しいので、違う球にマトをしぼるのが無難。

要注意選手

西崎(投)	速:144	コ:C	ス:B
変	スライダー：2 シンカー：6 シュート：2		

VS 首都防衛隊

横田のスライダーをヒットにするのは難しいので、直球、シンカーを待とう。攻撃力は全国では並レベル。

要注意選手

横田(投)	速:145	コ:C	ス:B
変	スライダー：7 シンカー：3		

VS どすこい酒造

パワーチーム。足が遅いので、長打にさえ気をつけていれば大丈夫。投手は、球速はあるが変化球のレベルは低い。

要注意選手

斎藤(捕)	パ	ミ	走	肩	守
	B	G	G	G	C

VS 黒獅子重工（株）

部長はフォーク以外の変化球か直球のどれかにマトをしぼろう。攻撃力も高いので、本塁打に注意すること。

要注意選手

部長(投)	速:152	コ:C	ス:C
変	スライダー：3 カーブ：3 フォーク：7		

VS キューバ

打撃時はカーソル広げてフォーク、直球待ち。投球時はボール球を振らせて討ち取る作戦がベスト。

要注意選手

ゴメス(投)	速:156	コ:E	ス:B
変	カーブ：2 フォーク：4 シンカー：3		

ゴメスの失投だけが頼り？

異常に能力の高いウィルソンがいるのにもかかわらず、キューバは、なぜかコントロールの低いゴメスが先発投手であることが多い（必ず？）。ゴメスのキレのいいフォークは打ちにくいものの、失投も多い。どうしても勝てない人は、失投待ちをするのも手かも（確率は低いけど）。

Chapter 2

選手を育てるための重要情報がここに！

タイプ別選手育成講座

サクセスでの選手育成法を投手、野手に分けて攻略。投手では能力別に効率的な上げ方を、野手ではポジション別に分けて、選手の育成法を解説しているぞ。P.92からのイベントデータと併用しよう。

Ability 能力別 Pitcher 投手育成講座

投手では、育てる能力が野手にくらべて少ない。それぞれの能力別に会社ごとの伸ばし方を伝授するぞ。

Ability 1 初期能力 変化球レベルを3段階上げよう

初期能力設定時には、大卒なら3つ、高卒ならふたつのボーナスポイントがもらえる。このポイントは、速球よりも変化球に割り振るようにしよう（とくに猪狩）。特にナナメ系がオススメ。ひとつの球種に全部費してOKだが、大卒なら2種類覚えさせてもかまわない。

←まずは変化球に割り振り。

←大卒ならふたつに分けても。

Ability 2 球速 140km/h以上がファーストステップ

オススメの会社 どすこい酒造・猪狩コンツェルン

初期能力で変化球を覚えさせておけば、最初は球速アップに専念できる。まずは、少なくとも140km/hにはしておきたいところだ。球速に必要なのは、筋力経験点と、わずかな投手技術経験点。したがって、球速系の練習をずっとやっていれば、自然と伸びていく。プレイしているのがどすこいなら、仕事をしても筋力経験点が増えるので、特に伸ばしやすい。

←初めはとにかく遠投をすることになる。

←どすこいの場合は仕事が練習にもなる。

パワフル物産 球速系練習一本ヤリ

パワフルの場合は、練習レベルが上がりにくいので、球速を上げるためには、しばらくは遠投をすることになるだろう。ただ、遠投でも筋力経験点の上がりはけっして少なくないので、気にしないで黙々と練習。

たんぽぽ製作所 早めにチューブ引きを手に入れる

たんぽぽでは、仕事をして業績を常に最大にしておけば、すぐにチューブ引きができるようになる。球速の場合にかぎったことではないが、常に会社の業績に注意しつつ練習するのがたんぽぽのコツ。

猪狩コンツェルン まずは一軍に上がることが先決

猪狩では、質の高い練習をするためには一軍に上がることが不可欠。球速を伸ばすにはパワフルと同じで、ひたすら球速系練習。ただし、すぐに練習レベルが上がるので、パワフルより伸びが早いはずだ。

どすこい酒造 筋力、評価、練習アップで一石三鳥？

どすこいは、最初から仕事だけをしていれば、すぐレギュラーになれるばかりでなく、夏前にはシャドウPまでレベルアップする。それから練習をスタートして、球速アップに取りかかるのがベスト。

Ability 3 変化球 斜めの変化球を中心に3段階以上で

オススメの会社 パワフル物産

変化球の最初の目標は2〜3種類以上。斜めないしフォーク系をまず2種類覚え、その中で軸とする変化球を3段階以上に上げる。それからほかの変化球を上げていけば、試合のレベルにちょうど合った成長になるはずだ。

↑ここはとにかく変化球練習。

←まず斜め系中心に。COMに打たれにくいからだ。

→パワフルの場合、ほかの会社より少しだけもらえる経験点が多い。

ATTENTION!! 爆弾に注意!!

変化球練習だとほかの練習より、肩・ヒジの爆弾がややつきやすいようだ。爆弾がついたら、温泉かダイジョーブ博士で除去しよう。

←待ってました、のダイジョーブ博士。爆弾の治療確率はかなり高い。

魔球スクリューを使え

投手の育て方には好みがあって、絶対コレというのは言いにくい。個人的な猪狩昇格試験突破のコツを言うなら、左アンダーの投手でスクリューを投げること。これで猪狩すらクルクル三振の山。ただ、たまーに一発を浴びるんだよねぇ。1発か2発か……なんかそこらへんは運まかせな感じ。

Ability 4 コントロール＆スタミナ

作りたい投手のタイプで能力を調整

オススメの会社 どすこい酒造・猪狩コンツェルン

スピード、変化球ともにある程度まで上がったら、あとはタイプに合わせてスタミナ、コントロールを上げる。先発タイプなら最低でもスタミナはC以上にしたい。リリーフならコントロールを上げる。いずれにしろ精神経験点が必要なので、チームメイト評価に注意しながらメンタル系の練習をこなそう。育成の最後には技術経験点があまるので精神経験点はたくさんほしいところ。

⬆先発投手なら、スタミナを上げなければならない。球速系の練習を中心に、たまにメンタル系をやればＯＫ。

⬆リリーフならまずコントロール。制球力系の練習とメンタルトレーニングでビシバシきたえよう。

パワフル物産　コース投げ込みを入手せよ

パワフルの最大の長所は自分でレベルアップする練習を選べること。たとえ、ほかの練習がレベル１でも、特定の練習をレベル３まで上げられる。ここでは制球力系のコース投げ込みを必ず入手しておこう。コース投げ込みなら精神経験点もかなり上がるぞ。

たんぽぽ製作所　仕事ではクレーム対応を

制球力系の練習が投げ込みしかできないのが痛い。コントロールを上げるにはひたすら投げ込みしかない。ただし、仕事コマンドで３択のときにクレーム対応を選ぶと、精神経験点がもらえるのはうれしい。仕事をするときはクレーム対応中心にしよう。

猪狩コンツェルン　精神はメンタル系で

一軍にいてコース投げ込みができればコントロールは特に問題はない。コース投げ込みがなく、精神経験点が足りない場合はメンタル系の練習をしよう。試合に勝ちやすいので、チームメイト評価は十分高いはず。キャプテンになってさえいれば、どんどんメンタル系の練習を。

どすこい酒造　スタミナを上げるのに最適

どすこいは筋力を上げやすいので、スタミナを上げやすい。仕事をしていればコース投げ込みも入手できる。問題になる精神経験点はバリバリメンタル系練習をして上げよう。評価はそれほど神経質になる必要はない（どうせキャプテンになれないんだし）。

Ability 5 特殊能力

狙う能力に合わせて会社を選択

オススメの会社 どすこい酒造・パワフル物産

基本的な能力だけでなく、特殊能力で選手を強化したいところ。特殊能力は、会社によって取れるものと取れないものがあり、また、ほとんどの特殊能力はランダムイベントで取るものなので注意。共通で狙えるのは、1～3月のゲーセンでの打球反応○や神社のキレ○、ビーチでのクイック、ムラッ気などだ。

⬆パワフルの安定感は、担って取れる貴重な特殊能力のひとつ。特殊能力の少ないパワフルなら狙いたい。

パワフル物産　安定感を必ず取ろう

毒島部長の新製品を６つ作ると、必ず安定感をもらえる。早めに仕事をこなすことがかんじんだ。もちろんエビータを彼女にしての野球超人伝ゲットも忘れるな。

たんぽぽ製作所　クレーム対応でピンチ○

たんぽぽでは、仕事の三択でクレーム対応を選ぶとピンチ○がつくことがあるので、狙っていこう。サッチーによるフォーム改造は投手では狙う必要はないだろう。

猪狩コンツェルン　進の練習で特殊能力

進が投げ込みを手伝うイベントが起きたとき、球速や変化球が一定レベル（144km/h、４段階）以上だと重い球か特殊変化球を取得できる。ただしケガも多いので注意。

どすこい酒造　ストレス解消でノビ○、キレ○

高ストレスで買い物をするとノビ○、キレ○がつくことがある。とまり木出現時は狙ってもいいだろう。またランダムで起こる斎藤イベントでの重い球入手もうれしい。

CHECK! 対COM戦でのピッチングの極意を伝授

試合で打たれないためのピッチングを解説するぞ。まず、ストライクを取るときは必ず低めにボールを集めること。変化球はシンカーをカウントかせぎに使い、直球はボールにして見せ玉に使うこと。変化球（ストライク）→直球（ボール）→変化球（ストライク）…というパターンがオススメだ。

⬅基本中の基本。コーナーギリギリを狙おう。

⬅COM相手にカーブは禁物。シンカーで空振りさせる。

猪狩コンツェルン昇格試験 ボール球をうまく使え

猪狩コンツェルンでプレイするときは、なにより昇格試験が重要になる。この昇格試験では、通常のCOM戦同様、斜めの変化球が有効だ。しかし、あまり同じ球種をストライクゾーンに投げていると痛打されてしまう。ここは、直球のボール球をうまく使うようにしよう。変化球にタイミングが合ってきたと感じたら、直球をボールにして使うこと。

⬆マイナスを気にせず高めのボール球を見せておく。ただし、ストライクゾーンに行くとスタンドまで持っていかれる。

ドスコイが楽チンかな

投手育成では、いろいろ好みが分かれるところながら、猪狩、どすこい、がオススメ。猪狩の場合はウデが必要になってくるが、どすこいならキャプテンにならない（→試合の勝敗は運しだい）ので、手早くできるし、特殊能力ゲットがランダム要素が強いので、初心者にもオススメなのだ。

ポジション別 Fielder 野手育成講座

チームとして考えた場合に、単に同じ能力の選手をそろえただけでは完成度は低い。ポジションごとに適した選手を育てよう。

一塁・DH

守備、肩力を無視して打撃力中心で育成していこう!!

オススメの会社 猪狩コンツェルン・どすこい酒造

4番をまかせられる選手を！

一塁（orＤＨ）は、守備や肩などの能力が低くても問題ない。そのぶんの経験点をパワーやミートなどに回すことができるのが、このポジションの利点だ。練習も最初から筋力を上げる筋トレ系中心に。余裕があれば、ヒットの確率を上げるために走力もアップさせたい。

←ほかのことに目もくれず、ガンガンパワーUP。

》》》こんな特殊能力がほしい!!《《《

パワーがあるのだから、当然パワーヒッターはほしい。クリーンアップをまかせるのだから、打ってほしい場面で安打してくれる特殊能力はつけておきたい。

- チャンス○
- パワーヒッター
- アベレージヒッター
- 固め打ち
- サヨナラ男

オススメ会社での育成例

どすこい酒造

まずは仕事をこなし、ウェイトトレーニングをできるようにしよう。それから、一気に筋トレをし、パワーを120以上に。2年めになると斎藤が入部するので、彼のイベントで経験点を使わずにパワーヒッターを獲得。

練習レベルをUP ／ ひたすらパワーを上げて ／ 斎藤イベントを待つ

↑仕事だけをしていると、9月の2週くらいには追加される。

↑ひたすら筋トレ。下がる能力があるので、最初にやるのがお得。

↑パワーが120以上あると、パワーHを獲得できる可能性が高い。

猪狩コンツェルン

ここでも、序盤から筋トレ中心。ただし、ゲーム開始時はテストを受けるため、ランニングをやること。この会社で能力を上げるには一軍にとどまるのが一番。ウデに自信がなければミートカーソルアップの練習もしておこう。

最初からパワー中心の練習 ／ 一軍にとどまる

↑できれば序盤にパワーを上げる。

↑高パワーだと安打になりやすい。

二、三、遊撃手

守備力をまず中心に

オススメの会社 たんぽぽ製作所・猪狩コンツェルン

守備のかなめとなるポジション

内野で一番ボールが飛んできやすいのが、この二、三塁と遊撃手のポジション。ゴロやライナー性の当たりをアウトにできるかどうかで、試合展開はガラッと変わる。となれば、守備力が高い選手が欲しい。そのため、技術、敏捷が上がりやすい守備系、打撃系中心の練習を行うのが育成の基本。三塁手なら肩力、攻撃面を重視したいなら、肩よりもパワーも上げておこう。

←打撃系、守備系の練習のみでOK。

》》》こんな特殊能力がほしい!!《《《

守備職人は言うまでもなく、ダブルプレーを取るために送球○もつけておきたい。攻撃面では、パワーがつけられないぶん、粘り男や連打○などでカバー。

- 守備職人
- 送球○
- 粘り男
- 連打○

守備の達人はこう育てる

やはりここでも練習レベルを上げることが重要。たんぽぽでは、練習すべてをMAXにするとサブポジションがゲットできるので、全練習レベルを上げておこう。

←まずは、業績を上げて練習レベルアップ。もちろん仕事だけではダメだぞ。

➡守備系、打撃系のレベルが2になったら、いったん、練習に専念。業績には注意。

←ついでに、全練習を上げてサブポジションイベントの発生を待とう。

CHECK! いい選手を作るには初期能力も重要

選手を育成するには、スタート時の能力も大切。上げたい能力が最初から高ければ、当然有利。最低限、上げたい能力はＦ（大卒時）の選手からスタートしたいぞ。また、センス×や病気を持っている選手もオススメできない。ちなみにオールＤ選手は、今作でも健在。

➡オールＤだと、いろいろバッドステータスが。

CHECK! 試合では特殊能力をつけるようなバッティングを!!

『6』同様、今回も試合で特殊能力を取得することが可能だ。発生確率の低いイベントをあてにするより、弱いチーム相手に試合でつけたほうが断然簡単。したがって、初球を打つようにしたり、毎打席安打を狙ったりして、特殊能力がつくような打撃＆投球をするように。

←1試合で、こんなにつくこともあります。

やはり猪狩がイチバン？

ポジション別の育成でオススメの会社をあげていますが、見てわかるとおり、どのポジションでも猪狩コンツェルンが育成しやすいという結果に。ただ、一軍に在籍が短ければし続けられなければ、ほかの会社以下の選手しかできない。実際の野球も『パワプロ』も、結局実力が必要なのね。

外野手

走力・肩力・守備力が重要なポジション

オススメの会社　猪狩コンツェルン・どすこい酒造

序盤は打力を上げてもいい

外野は広い範囲を守らなくてはならないので、守備力だけでなく、走力も高い選手が必要だ。育成法は、守備系を中心に、走塁、打撃を行っていくのがベスト。サクセス中の試合のことを考えて、序盤は打撃系練習でパワーを上げつつ、技術も上げていくという手もあるぞ。

➡サクセスでの試合に活躍することも重要だ。

》》》こんな特殊能力がほしい!!《《《

守備職人はあればいいな程度。ただ、送球○は絶対ほしいぞ。あとは足の速さを有効活用するために、走塁○や内野安打、Hスライディングなどがあると便利。

- ●守備職人
- ●送球○
- ●盗塁○
- ●内野安打

守備・走塁系のトレーニングを効率よくレベルアップ

やはり効率よく経験点をかせぐには、練習を早めにレベルアップさせたい。そのうえで、一気に練習をするのが理想的。猪狩は一軍に居続けなければならずどすこいは仕事でしか上がらない。両社とも一長一短があるので、自分なりに効率のいい練習レベルの上げ方を作っておこう。

➡ウデに自信があれば、猪狩が一番効率がいい。

2社の守備・走塁練習のレベルかMAXになる時期

猪狩は一軍にいる期間で上がるが、どすこいは仕事をこなす必要があるので少し不利。下は練習をしないで上げた結果なので、目安程度に。

猪狩	➡	2年め2月
どすこい	➡	2年め5月

つねに能力を獲得できる状態に！

イベントで獲得できる特殊能力は、主人公の能力によって獲得できる確率が上がる場合が多い。したがって、序盤から獲得したい能力に関係する能力を上げるような育成をするといいぞ。

⬆走塁○のため走力をアップ。

⬆すると、会社訪問イベントで能力獲得。

捕手

特殊能力こそが重要だ！

オススメの会社　猪狩コンツェルン・どすこい酒造

投手能力を引き出せる選手を

球を後ろにそらさないような守備力、盗塁を阻止できる肩力は当然必要。ただし、このポジションは基礎能力よりも、キャッチャー○といった特殊能力のほうが重要となる。育成の仕方は、守備系、打撃系中心だが、特殊能力を取るために、イベントをどうこなすかが重要。経験点での獲得は効率が悪い。

➡キャッチャー○はこんなに経験点が必要。ツライ……。

》》》こんな特殊能力がほしい!!《《《

上でも書いたように、当然キャッチャー○はほしい。できれば、◎のほうがいいけど、今回は取れるイベントが神髄本・守備編を読むしかない。そのため、かなり難易度が高い。それよりも、キャッチャー○をイベントで獲得して、経験点で◎を獲得という手のほうがマシ。ただ、効率が悪いのであまりオススメはできないけど。

- ●キャッチャー○（◎）
- ●送球○
- ●ブロック
- ●守備職人

キャッチャー○はこうやってゲット

STEP 1　守備力をアップ

➡進の特訓イベントで獲得する確率を上げるため、守備力をアップしておこう。

STEP 2　進の登場を待つ

➡進の登場時期はランダムだが、一軍20週以上在籍という最低条件はあるのだ。

STEP 3　特訓イベント発生

➡特訓の成功確率は、主人公の守備力、タフ度、体力に比例する。失敗するとケガすることも…。

CHECK! 猪狩ではアベレージよりパワーを上げるほうが効率的

猪狩コンツェルンの昇格試験。ここでヒットを打つために、アベレージHを入手しようとする人が多いはず。確かに『6』では有効な手段だった。しかし今回のアベレージHは、『6』より効果が低い（感じがする）うえ、選手の初期能力が低くなったので、獲得するのがたいへん。それよりも、カーソルはそこそこに、パワーを上げたほうがヒットを打ちやすいぞ。

➡あと1点という場面では、バントを使おう。

CHECK! ひとり以上はサブポジションを持った選手を作ろう!!

チームを作るときに、ひとりで複数のポジションを守れる選手がいると、とても便利。前作の『6』だと、複数の会社でサブポジションをつけられたけど、今回は、たんぽぽ製作所でしかサブポジションをつけられないのが難点だ（しかも確率は低いし）。とはいえ、やはりひとりぐらいはほしいので、たんぽぽでがんばって選手を育成してみよう。

➡主人公の能力によって、サブポジが決まってくる。

猪狩進（弟）はイヤなヤツ？

いつもながらにいいヤツな感じの猪狩進（弟）。今回も特訓してくれるイベントがあるのだけど、これの成功率がメチャクチャ低い。ただ失敗するならまだしも、ほぼ確実にケガ（当然入院）までついてくる。ただ、特殊能力は入手したいし……。もしかして、イヤがらせ？

イベントを利用して
スーパー選手を！

イベント攻略データ

イベントは特殊能力を獲得できるものが多い。ただ、失敗するとマイナス能力がつくこともしばしば。そういうマイナスな結果をさけるために、おもなイベントのこなしかたをバッチリ攻略したぞ。

定期イベント

発生する時期を頭に入れてプレイすれば、体力、やる気回復に重宝するぞ。

初任給をどうする？

1年め5月1週に発生。夫婦茶わん（5千円）と温泉旅行（2万円）をプレゼント、もしくは何もあげないかを選択。プレゼントすると、タフ度と体力が少しアップ。品物による効果の違いはない。

先発か抑えか？

投手の場合に、先発、抑えのどちらに向いているかを聞かれるイベント。1年めの8月以降に発生。先発を選択するとスタミナ、抑えだと変化球が上がりやすくなる。監督の指示にしたがわなくても可。

人事異動の季節

7月1週、10月4週、1月3週、3月2週に発生。それまでに仕事をこなした量により、役職が上下する。昇格すればやる気が大幅アップし、逆に降格すればやる気が大幅ダウン。部長になればキャプテンになれるぞ。

➡重役まで昇格することが可能だ。でも、給料はそのまんま。

昇格試験で一軍へ

毎年5月4週、8月4週、12月1週、3月4週に発生。条件クリアで昇格、失敗すると残留もしくは降格になる。猪狩は二軍での試験から登場。

エビータ登場

2年め4月以降に発生。コンタクトを探すか、立ち去るかを選択。立ち去ると、彼女にはできないぞ。また、コンタクトを見つけられないと立ち去ったときと同じ状況に。

⬆いちおう、探すこと。

クリスマス

12月4週に発生する。彼女がいる、評価の高い女性がいた場合は彼女と過ごし、評価とやる気がアップ。評価の高い女性と過ごした場合、ここで告白される。彼女がいない場合は、矢部とケーキを食べて過ごし、低確率で虫歯になる。矢部の評価が低いとひとりで過ごすことになり、やる気ダウン。

お正月（初もうで）

1月1週に初もうでに行くイベント。おさい銭が高額なほど、願いがかなう＆大吉を引く確率がアップ。願いがかなうと、能力値が上がり、送球○獲得、爆弾が取れる可能性アリ。入院時は、負け運がつく可能性がある。

⬅いっしょに行く人がいない場合は、ひとり家で過ごす（体力アップ）。

レギュラーの発表

都市対抗、日本選手権のレギュラー発表は、毎年6月1週、9月1週。このとき入院していると、無条件でレギュラーになれないので気をつけること。ちなみに、たんぽぽでは常にレギュラーだが、猪狩では一軍でないとレギュラーにはなれないぞ。

キャンプへゴー！

2月1週に発生。キャンプでは通常の練習時より獲得できる経験点が多いので、キャンプ前は体力を回復しておこう。また、このとき入院していると、投手ならスロースターター、野手だと弱気になる可能性がある。キャンプ終了時に体力が一定量回復。

全日本強化合宿

スカウト評価が高いと発生。練習レベルが3なので参加しよう。また、特訓では特殊能力がつくことも。体力MAXにして挑もう。合宿の時期は、1年めは2月1週、2年めは5、2月1週、3年めは5、8月1週。

➡体力が少ないと、回復だけで合宿が終わってしまうので注意。

エビータの送別会

3年め7月2週に発生。エビータが彼女の場合は、彼女ではなくなるものの、やる気が下がることはない。また、主人公が入院している場合には、このイベントは発生しない。条件を満たしていると、プロ入り時に野球超人伝がもらえる。

宝くじ購入＆当選発表

宝くじは12月3週にシティセンターへ行けば購入可能。購入時は、5枚、10枚のどちらかが選択でき、当然、枚数の多いほうが当たる確率は高い。宝くじを購入した場合は、高確率で不眠症になるので注意。当選発表は1月2週で、金額はハズレ（5枚購入時のみ）、300、3万、10万、100万円のいずれかだ。

⬅本物の神龍石があれば、当選確率も少し上がる。少しだけだけど……。

スカウトチェック

スカウト評価が高くないと、練習を選択できない。打撃、投球練習以外は評価アップだけで、経験点が上がらない。スカウトの来る時期は1年めが1月4週。2年めは5月4週と12月1週。3年めは4、8月の4週だ。キレ○、ノビ○なども得られることも。

⬅打撃練習は簡単だけど投球練習は難しい。この差って……。

いざ、世界大会へ！

全日本強化合宿に3回以上参加しており、3年めの最後の大会で優勝すると、この世界大会に参加することができる。また、大会前に選択肢が出るが、ここは「全力を出して～」が、一番効果が高い。なお、主人公は必ずキャプテンになっている。ウデが頼りだ。

➡対戦相手はキューバ。人間とは思えない人たちです。

エビータだけは彼女にしたい？

彼女にするのが最初の運まかせな感じのエビータ。今作では、彼女を作る必要性が低いけど、エビータだけは別。彼女にして、クリスマスを過ごす、海の向こうの話をする、ゲーセンでエイエイヤーをプレイのどれかの条件を満たしていれば、野球超人伝をもらえるのでお得だぞ。

矢部と出かける Event

本屋、公園、バッティングセンター、遊園地、焼き肉屋、海のなかからランダム（季節が関係する場所もあり）で決定。バッティングセンターだけは筋力も上がり、それ以外はやる気と矢部の評価が上がるだけだ。確実にやる気を上げたいときなどは便利。

➡ただし、公園と本屋以外はお金もかかるので、サイフと相談すること。

シティセンター Event

ひとりで行った場合は、変な物を購入してムダづかいがつくことが多いので注意。まれに神髄本、投手は特殊変化球本も入手できることもあるぞ。彼女と来た場合には、さまざまな品物をほしそうに見るので、その彼女の評価を上げたいなら買ってあげよう。

⬅喫茶店はココで見つける。発見後はマップ上で選択できる。

彼女候補と出かける Event

凛は、評価が低いといっしょには出かけられないので、序盤は矢部といっしょに遊んで評価を上げよう。ある程度上がったらふたりきりで出かけ彼女に。美鈴も、評価が低いうちはみんなと飲み会。評価が高くなると、ふたりきりで飲みに行ける。そこで好きな人を聞かれた場合に、美鈴と答えると彼女にできる。エビータは、コンタクトを見つけた場合のみ、彼女のオススメの店に行ける。絵美里は彼女にしないと出かけるのは不可能。球緒の場合は部員にジャマされなかった場合のみ、焼き肉屋かギョウザ屋かのどちらかに行ける。

⬆コンタクトを見つけていないと、エビータと出かけてもイイことなし。

⬅球緒は、部員にジャマされることもしばしば。やせるとジャマされない。

ジュテーム Event

ひとりで来ると、恋の病、不眠症、サボりぐせ、弱気を治療してくれる。彼女と来るとマスターが手品や相性占いなどをしてくれる。相性占いで結果が悪いと、彼女評価が下がりやすくなるので危険。

とまり木 Event

弱気しか治療してくれないかわりに、体力を回復してくれるので、ジュテームより便利（絵美里の評価も上がる）。絵美里の評価が高いと閉店後の食事に誘われ、断ると逃げ球がつくことも（投手のみ）。

遊園地 Event

ひとりで行くとやる気、体力ともにダウン。彼女と来た場合は、何に乗るかで評価が増減。5回まで遊ぶことが可能（条件あり）。絵美里、球緒は、評価の上がる乗り物が少ないのでデートには不向き。

コンビニ Event

30万円を拾うランダムイベントで、お金を警察に届けていると、50%の確率で出現。買える品物は以下の表からランダムで3品出てくる。オススメは栄養ドリンク系。ちなみにデートには使えない。

★ コンビニで買えるもの ★

アイテム名	値段	効果
アイス	100	体力アップ、やる気アップ
おにぎり	100	体力アップ
牛肉弁当	400	体力、スタミナアップ
スタミナ弁当	500	体力、やる気アップ
サンドイッチ	200	体力アップ
カレーパン	100	やる気アップ
メロンパン	100	体力アップ
ラーメン	100	体力アップ
栄養ドリンク	200	体力、タフ度アップ
高級栄養ドリンク	200	体力、タフ度アップ
超高級栄養ドリンク	5000	体力、タフ度アップ
週刊誌	300	やる気アップ
スポーツ新聞	100	技術、投手技術アップ
経済新聞	–	恋の病、ムダづかい治療
CD	3200	やる気アップ

ゲームセンター Event

出現条件はコンビニと同じ。時期によってプレイできるゲームが違う。1～3月だとシャドーアンド～で、打球反応○や選球眼などを獲得できる（タフ度が高いと確率アップ）。クレクレクレーンは、何回めで賞品を取ったかで獲得能力が変わってくる。彼女と来た場合も基本は同じ（エビータ以外）。

公園 Event

ひとりで行くと、やる気アップ、ムダづかいなどが治ることがある。また、11月～2月に行くと矢部が乾布摩擦をしており、ケガ○×、カゼをひくことも。彼女と来た場合は、評価が高いとムード○を獲得。それ以外はやる気が上がるくらい。球緒の場合はピンチ○がつく可能性もあり。

きまぐれ温泉 Event

ランダムで登場。タフ度アップ＆体力回復だけでなく、ケガ×やカゼ、爆弾などを治療。彼女評価が高く、クリスマスをいっしょに過ごしていると、彼女と混浴を楽しめる。

スポーツジム Event

ここもランダムで登場。上半身、下半身の筋力をきたえられるが効果は低い。また、タフ度が低いとケガする可能性も。ただし、マッサージはケガ×を高確率で取ってくれるぞ。通常、デートには使えない。

神社 Event

矢部の評価がある程度高いと出現。投手の場合は特殊変化球やキレ○などを覚えられるので便利。彼女と来ると、おみくじが引ける。大吉の場合は勝ち運やチャンス○、凶の場合は負け運、チャンス×などがつく。

➡投手の場合、イエロー加工があると、もらえる経験点がアップ。

ピチピチビーチ Event

夏のギャルを見るイベントで、クイック○×、ムラッ気などが獲得可能だ。彼女とは、夏だと泳げるが、冬はマイナスイベントが多いのでさけよう。

居酒屋 Event

彼女と来ると、寸前×、ムラッ気を獲得できる可能性アリ。ひとりの場合はやる気と体力が回復できる。高卒でも行けるのが謎（20歳以上なの？）。

商店街＆映画館 Event

商店街は体力やタフ度が少し上がるだけで、重要性はない（デート不可）。映画館は、時期で上映作品が変わり、増減する能力値も作品によって変化。

パ た 猪 ど

矢部とお菓子 Eve

矢部が「マシュマロ」「クッキー」「センベイ」のなかで、どのお菓子が好きかを聞いてくる。「クッキー」「センベイ」と答えると、固め打ちがつく可能性がある。矢部評価が下がる可能性もアリ。

クレーンで獲得できる能力

野手だと1回めで成功すると初球○獲得で、逆に1回めでやめると初球○がなくなる。3回めで成功すると三振男が治り、3回めでやめると三振男に。4回め成功だと4番○（パワー120以上）、4回めでやめると4番×に。投手だと1回めで止めると短気になり、9回以上失敗する寸前×に。

ビックリ!! 球緒激ヤセ

豊満スギる体型で、彼女にしたくない度1位な球緒。しかし、彼女を見違えるように細くすることが可能なのだ。その方法は、球緒を彼女にしたら遊園地にデートへ行き、コーヒーカップなどの重量制限のある乗り物に乗ろう。すると球緒は、体重オーバーで乗れずに帰ってしまう。その後、スポーツジムへ行くとダイエットメニューを選択できるようになる。3回ジムへ行った後（連続で行っても評価が下がらない）にデートすると、球緒がやせた状態になっているぞ。この状態だと、誕生日にプロの神髄本・打撃編やプロMバットなどをプレゼントしてくれるので、とってもお得。また、デートをジャマされることもなくなる。

➡こんなにカワイイ姿に。誕生日プレゼントやエンディングも変わります。

格言で固め打ち

格言から野球のヒントを探そうとする主人公を見て、矢部に見直されるイベント。矢部の評価が上がる。また、固め打ちがつくことも。

矢部との会社訪問で遅刻？

矢部がアポ取りした会社を訪問するが、時計が止まっていたため電車に間に合わないというイベント。走力が高い状態で電車に間に合うと、走塁○が獲得できる可能性アリ。

進の特訓（野手編）

猪狩進が入団していて、主人公が一軍に20週以上在籍している状態で発生。進といっしょにトスバッティングの練習し、技術経験点が上がる。このとき主人公のミートカーソルがC以上だと、広角打法が獲得できるイベントへと続く。体力やタフ度が低いと失敗し、ケガをする確率が高くなる。

進の特訓（捕手編）

主人公が捕手の場合、野手編の条件＋守備力がC以上だと、このイベントが発生。進にリードの仕方を教わるイベントで、技術経験点とキャッチャー○を獲得できる。キャッチャー○を獲得できる確率は守備力が高いほど上がる。

進の特訓（投手編）

条件は野手編と同じ。最初の選択で「直球」を選択すると、筋力、投手技術がアップ。さらに、球速が144km/h以上あると重い球が獲得できる可能性がある。「変化球」を選択すると、筋力、投手技術がアップ。カーブ、スライダー、フォークの変化量がレベル4以上あった場合にかぎり、特殊変化球を取得できる可能性がある。

斎藤の特訓（野手編）

2年め以降発生。斎藤にゴルフ練習を誘われるイベントで、パワーが高いとパワーヒッター、ミートカーソルが高いとアベレージHが獲得できる。失敗すると、チームメイト評価がダウン。

斎藤の特訓（捕手編）

斎藤と神社で特訓するというイベントで、守備力が高いとブロック○が獲得できる。失敗すると、チームメイト評価がダウンする。

斎藤の特訓（投手編）

斎藤に練習の成果を見せてくださいと、言われるイベント。球速が大きいと、重い球を獲得できる可能性アリ。失敗すると、チームメイト評価ダウン。

神髄本を読む

シティセンターに行くと、ランダムで購入できるプロの神髄本（打撃編、守備編、投球編の3種類で、各8千円）。入手したときには経験点が少しもらえるだけだが、これを持っていると本を読むというイベントが発生する。読んだときの効果は以下のとおり。●打撃編：技術がアップ、バント○、流し打ち、広角打法を獲得可能。●守備編：技術、敏捷がアップ、守備力がB以上だと送球○を獲得可能。捕手の場合は、同条件で送球○、送球○を持っていると、パワーD以上でブロック○、ブロック○を持っているとキャッチャー○を獲得可能。また、キャッチャー○を持っていて、守備力がA以上だと、キャッチャー◎を獲得できる。●投球編：投手技術、精神がアップ、球速147km/h以上だとクサイところが獲得可能。また、クサイところを持っていると重い球、重い球を持っていると逃げ球が獲得できる可能性アリ。

全日本強化合宿での特訓（野手編）

強化合宿で監督からノックを受けるイベント（投手でも発生する）。全部で5回ノックされ、これをすべて捕球すると、主人公が野手の場合は選球眼、投手の場合は打球反応○を獲得できる。5回捕球が成功する確率は、守備力と体力が高いと高い。特訓は何度でも選択できるが、体力を消耗するので、後になるほど不利。また、体力が少ないとケガをする確率も上がるので、2、3回でやめるのがベスト。

全日本強化合宿での特訓（投手編）

主人公が投手で、強化合宿中に発生。最初に「直球」「変化球」の選択ができる。直球を5回上手に投げれば重い球、変化球を5回上手に投げればクサイところが獲得可能。野手編と同じく、能力によって成功率が変化。ケガをする可能性も同じ。

コピー取りでタイムリーエラー

毒島にコピー取りを頼まれるイベント。普通に成功すると毒島評価が、矢部と話した場合は、矢部評価がそれぞれアップ。それが見つかると毒島評価がダウン。100部コピーを頼まれた場合にシュレッダーにかけてしまうと、タイムリーエラーがつく。

突然の訪問者は？

主人公の家に誰かが訪問してくる。受信料徴収の場合は、2千円を徴収されやる気ダウン。母親からの贈り物はたいがいの場合やる気ダウン。矢部の場合はどこかに出かける。野球観戦だと流し打ち、リリース○（投手のみ）が獲得可能。ラグビーだと体当たり、バレーだとブロック○（捕手のみ）、サッカーだとヘッドスライディングがそれぞれ獲得できる可能性アリ。

有田先輩といっしょに……

有田といっしょに練習するイベント。最初はノックかストレッチしか発生しない。両方のイベントでいっしょに練習していると、素振りを見てもらうイベントが発生（センスを見てもらうのとは別）。1回素振りをするごとに続けるか否かの選択が出て、最大5回までできる（体力のあるかぎり）。5回連続で見てもらえると流し打ちが獲得可能。

凛との約束

凛がマネージャーのときだけ発生する可能性がある。ドームに行けるかを聞いてくるので、約束すると凛の評価とやる気がアップする。断ると、当然凛の評価が下がるので、ここは約束するように。また、約束後、実際にドームに連れていくと（本大会に出場するだけでOK）、いろんなことが書かれたノートを渡してくれるという、ごほうびイベントが用意されている（約束していれば確実に発生）。ノートをもらうと、野手の場合はチャンス×、左投手×、バント×などが治る。投手の場合は、左打者×、ランナー×が治る。筋力などの経験点も入手できる。

電話でアポ取り

主人公が電話でしつこくアポを取るというイベント。「電話を切る」「しつこく続ける」と選択でき、3回しつこく続けると、粘り強いが獲得可能。ただし、監督評価が下がる場合もある。

交通事故で……

赤信号で渡ろうとする主人公が交通事故に合うというイベント。車にひかれると当然入院。ただし、凛からお守りをもらっている場合は、なにごともなく助かる。また、矢部の評価が高いと、ギリギリのところで彼が助けてくれる。ただし、ねんざすることになる。

➡さすが親友は矢部くん。ということで、彼の評価は上げておくこと。

GBのウラワザを少し

●「戦争編」を出す条件：選手を5人以上育成できれば出現。●「戦争編のスコア」を消去：スコア表示画面で、スタート＋セレクトを入力。ちなみに戦争編は200週でクリア。100週経過すると、銀の勲章がもらえ、200週をクリアすると金の勲章がもらえる。

S B O H E F

サクセスで重要な特殊能力の獲得法を紹介！

特殊能力獲得データ

個性的な選手を育成するには、どういった特殊能力を獲得するかどうかが重要だ。そこで、ここで野手、投手別の特殊能力の獲得法を一覧で紹介。当然ながら、能力獲得は必ずできるワケではないので注意。

野手特殊能力一覧

能力名	効果	獲得イベント
チャンス ○（×）	○：チャンス時に打力アップ ×：チャンス時に打力ダウン	経験点で獲得、神社にデートに行く
対左投手 ○（×）	○：左投手時に打力アップ ×：左投手時に打力ダウン	試合、経験点で獲得、凛とのドームの約束を守ると×が外れる
サヨナラ男	最終回以降、本塁打が出ると逆転か同点のときパワーアップ	試合で獲得、凛とクリスマスを過ごしたあとに別れる
逆境 ○	７回以降負けているとミートカーソル、パワーがアップ	矢部との○×勝負で勝つ、クレーム処理
バント ○（×）	○：バントでゴロになりやすい ×：バントでフライになりやすい	経験点で獲得、プロの神髄本・打撃編
内野安打○	打ったあと、走りだすときの加速度が大きい	経験点で獲得
盗塁 ○（×）	○：盗塁時の加速度が大きい ×：盗塁時の加速度が小さい	経験点で獲得
アベレージヒッター	打球が低くなり、弱い当たりでもヒットになりやすい	経験点で獲得、バンブーを装備して練習、斉藤の特訓
パワーヒッター	打球が高い弾道になりやすく、本塁打を打ちやすい	経験点で獲得、バンブーを装備して練習、斉藤の特訓
流し打ち	流し打ちの打球がファールになりにくく、ヒットになりやすい	矢部と野球観戦、プロの神髄本・打撃編
広角打法	流し打ちしたとき打球速度が落ちにくい	猪狩進の特訓、プロの神髄本・打撃編
ヘッドスライディング	きわどいタイミングのとき一塁にヘッドスライディングする	経験点で獲得、矢部とサッカー観戦
体当たり	本塁クロスプレイ時に捕手をふっとばし、球を落とさせる	経験点で獲得、矢部とラグビー観戦
ブロック○	高確率で体当たりを防ぐ（捕手専用）	経験点で獲得、毒島の栄養ドリンクを飲む、矢部とバレー観戦、斉藤の特訓
キャッチャー ○（◎）	○：投手の能力が少しアップ ◎：さらに投手の能力がアップ	猪狩進の特訓、プロの神髄本・守備編
ムード ○（×）	○：出場時、味方の能力アップ ×：出場時、味方の能力ダウン	絵美里と公園へ行く、矢部の動物占い（ジュゴン、と答える）
スタミナ×	ペナントモードで８月以降、調子が下がりぎみになる	サクセスでは獲得できない
ケガ ○（×）	○：ケガをする確率が１／２ ×：ケガをする確率が２倍	ランニング系で練習20回、矢部と乾布摩擦、ダイジョーブ博士
ムラッ気	いいときも悪いときも調子の影響が２倍になる	居酒屋でデート、夏にビーチに行く
三振男	フルカウント以外で２ストライク時カーソルサイズがダウン	試合で獲得、ゲーセンのクレーンゲーム
安定感	不調、絶不調時の影響が小さい	野球超人伝、新製品を６個完成させる
威圧感	相手投手のスタミナ消費が増え、前後のバッター時の制球ダウン	絵美里にもらう
初球 ○	１ストライクとられるまで、パワーとカーソルサイズがアップ	試合で獲得、クレーンゲームで獲得
送球 ○（×）	○：送球がそれにくい ×：送球がそれやすい	初もうで、プロの神髄本・守備編
満塁本塁打男	満塁時、ホームラン性の当たりが出やすい	試合で獲得、野球超人伝
４番 ○（×）	○：打席が４番だと打力アップ ×：４番だと打力ダウン	ゲーセンのクレーンゲーム
選球眼	ミートカーソルの点滅で、ストライク、ボールを教えてくれる	強化合宿のノック特訓、ゲーセンのダンスゲーム（１～３月）
代打男	代打時に打力がアップする	サクセスでは獲得できない
粘り男	ギリギリまでバットコントロールができる	仕事の電話を最後まで粘る
固め打ち	２安打すると、それ以降の打席で打力がアップする	試合で獲得、好きな菓子の質問、矢部と格言イベント
連打 ○	前のバッターがヒットを打つと打力がアップする	やせた球緒と観覧車に乗る
走塁 ○（×）	○：ベースランニングが速い ×：ベースランニングが遅い	試合で獲得、矢部の会社訪問
サブポジ○（×）	○：サブポジで能力が落ちない ×：サブポジで能力ダウン	サクセスでは獲得できない
守備職人	エラー率が低くなる	反町の守備を見る
タイムリーエラー	ランナーがいるときにエラーしやすい	毒島に頼まれた100部コピーの仕事で失敗

投手特殊能力一覧

能力名	効果	獲得イベント
回復 ○（×）	○：リーグなどで休日が少ない ×：リーグ戦などで休日が多い	毒島の栄養ドリンクを飲む、初期能力
寸前×	５回、または最終回になると能力がダウンする	ゲーセンのクレーンゲーム、居酒屋でデート、試合で獲得
ランナー ×	ランナーがいると能力がダウンし、スタミナ消費がアップ	試合で獲得、初期能力
リリース ○	変化球と直球で投球動作が同じになる	矢部と野球観戦、野球超人伝
ピンチ ○（×）	○：打たれたときピヨリりにくく ×：打たれたときピヨリやすい	球緒と公園に行く、クレーム処理、初期能力
ムラッ気	調子のいいときと、悪いときの差が激しい	夏にビーチに行く（７月２週～８月３週）、居酒屋デート
しり上がり	先発時に、６回以降にコントロール、変化球、球速がアップ	凛とデート
一発病	失投時にボールが真ん中にいく確率がアップ	試合で獲得 ※ムラッ気獲得で消える
牽制 ○	牽制球を常に早く投げることができる	野球超人伝
打球反応 ○	ピッチャー返しを捕る確率がアップする	ゲーセンでダンスゲーム（１月～３月）
短気	ピヨリ状態のとき球速が下がらず、コントロールが大幅ダウン	ゲーセンでクレーンゲーム
勝ち（負け）運	勝：負けていると能力アップ 負：登板、降板時に能力が変化	矢部との○×で勝つ、お正月を病院で過ごす（負けのみ）
四球男	３ボール時にコントロールがダウンする	試合で獲得
スロースターター	１、２回はコントロール、変化球、球速がダウンする	キャンプ開始時に入院している、ビーチに行く
左打者 ○（×）	○：左打者対戦時に能力アップ ×：左打者対戦時に能力ダウン	試合で獲得
逃げ球	ど真ん中の失投が減る	バーで絵美里の誘いを断る
安定感	調子の影響による能力変化が少ない	新製品を６個完成させる、野球超人伝
重い球	自分の調子が絶不調以外のとき、対戦打者の能力がダウン	猪狩進の特訓、全日本合宿の特訓、プロの神髄本・投球編、斉藤の特訓
クサイところ	ストライクゾーンぎりぎりの球の失投が減る	神社で練習する、全日本合宿の特訓、プロの神髄本・投球編
ノビ ○（×）	○：直球が球速以上出る ×：直球が球速以下になる	愛犬ロボットを購入、スカウトチェック
キレ ○（×）	○：変化球が打者の手前で変化 ×：変化球が早めに変化	ヒーリングCDを買う、神社で練習する、スカウトチェック
低め ○	低めの失投が減る	？？？？？？？
クイック ○（×）	○：盗塁されにくい ×：盗塁されやすい	夏にビーチで女の子を見続ける（７月２週～８月３週）
打たれ強い（弱い）	強：通常よりピヨリやすい 弱：通常よりピヨリにくい	美鈴（嶋田）の質問に「ガンバル～」と答える
ポーカーフェイス	ピヨリ状態が見えない	？？？？？？？

サクセス限定のバッドステータス＆能力一覧

病気名	効果	治療法
不眠症	週の終わりに体調が10下がる	病院、公園でデート
虫歯	練習しても筋力ポイントが上がらない	病院、ダイジョーブ博士
ツメが割れる	球速、変化球などが上がりにくくなる	病院、ダイジョーブ博士
カゼ	毎週高確率でやる気が１ダウン	温泉、病院、ダイジョーブ博士
サボりぐせ	練習時に高確率で練習をサボる	公園、ジュテーム
恋の病	高確率で彼女に会うしか選択不可に	ジュテーム、経済新聞、ドラフト中継
弱気	毎週高確率でやる気が１ダウン	とまり木、ジュテーム、神社
ムダづかい	毎週高確率でムダにお金をつかう	公園、経済新聞
センス ○（×）	必要な経験点が１割低い（高い）	有田に見てもらう、ダイジョーブ博士
ケガしやすい（にくい）	練習時の故障率が高い（低い）	温泉、ジムのマッサージ、乾布摩擦
肩、ヒジの爆弾	投球系の練習時に一定の確率で爆発	初もうで、温泉、ダイジョーブ博士

本は読まなきゃ始まらない

プロの神髄本で獲得できる特殊能力は、本を入手した時点でつくわけではない。本を持っている状態で発生する、本を読むランダムイベントが起こって始めて獲得できる可能性があるのだ。投球・打撃編は入手するのも難しいのに、ランダムイベント頼りとは……。

Chapter 5

これでスタメンにももう迷わない!!

登場選手データ

『パワプロ2000』に登録されている実名選手の完全データを掲載。通常では見られない特殊能力もこれを見れば一目瞭然。もちろん、通常では使うことのできない登録外選手のデータもバッチリだ。

表の見方

投手

コ:コントロール、ス:スタミナ、Sl:スライダー、Cr:カーブ、Fk:フォーク、Sk:シンカー(スクリュー)、Sh:シュート、ペ:ペナントスタミナ最大値、タ:タイプ、ピ○×:ピンチ○×、打強・打弱:打たれ強い・弱い、左○×:対左打者○×、ラ×:ランナー×、伸○×:伸び○×、切○×:切れ○×、低○:低め○、寸×:寸前×、一発:一発病、勝運・負運:勝ち運・負け運、スロー:スロースターター、尻上:しり上がり、逃球:逃げ球、威圧:威圧感、リリ○:リリース○、ムラ:ムラッ気、重球:重い球、四球:四球男、安定:安定感、回○×:回復○×、牽○:牽制○、反応:打球反応○、ポー:ポーカーフェイス、クイ○×:クイック○×、完投:完投型、先発:先発型、中A・抑A:中継ぎ・抑えエース、速球:速球中心、変化:変化球中心、テンポ:テンポ○、※以下起用方法…調子:調子次第、勝利:勝利投手、リード:リード時、ビハインド:ビハインドでも、100球:100球まで、敗戦:敗戦処理、セーブ狙:セーブ狙い、バ○×:バント○×

野手

本:本塁打、ミ:ミートカーソル、パ:パワー、エ:エラー率(高いほどしにくい)、アベ:アベレージヒッター、パワ:パワーヒッター、チャ○×:チャンス○×、左○×:対左投手○×、逆境:逆境○、流打:流し打ち、広角:広角打法、内安:内野安打○、満塁:満塁男、サヨ:サヨナラ男、固打:固め打ち、連打:連打○、初球:初球○、粘り:粘り男、三振:三振男、バ○×:バント○×、代打:代打男、安定:安定感、威圧:威圧感、盗○×:盗塁○×、走○×:走塁○×、ヘッド:ヘッドスライディング、送○×:送球○×、サブ○×:サブポジション○×、守職:守備職人、捕○◎:キャッチャー○◎、ブロ:ブロック○、メーカー:ムードメーカー、体当:体当たり、ムラ:ムラッ気、タイ:タイムリーエラー、打切:代打の切札、守要:守備要員、走要:代走要員、強振:強振多用、ミート:ミート打ち多用、積極:積極打法、慎重:慎重打法、途中:途中交代、チーム○:チームプレイ○

パ・リーグ Pacific League

福岡ダイエーホークス HAWKS

投手

選手名	利き腕	防御	球速	コ	ス	変化球						特殊能力	ペ	タ
						Sl	Cr	Fk	Sk	Sh	特殊			
若田部	右斜右打	3.29	143	172	126	3	2	2	0	0		完投、先発	390	普
永井	右上左打	3.06	147	120	108	2	0	4	0	0		ピ○、四球、先発	360	普
星野	右横右打	3.98	138	137	121	2	0	0	3	3		ピ○、ラ×、切○、低○、ムラ、先発、勝利	330	普
佐久本	左上左打	4.97	138	153	82	3	3	0	0	0		寸×、スロー、先発	210	普
西村	右上右打	4.34	142	126	99	0	1	3	0	2		先発、調子	170	ベ
渡辺秀	右上右打	5.67	143	143	52	2	0	2	0	0		ラ×、調子	220	普
小椋	左上左打	ー	150	100	75	2	1	0	0	0		ピ×、四球、速球、調子	280	新
篠原	左上左打	1.25	149	167	39	4	3	0	0	0		ピ○、勝運、安定、回○、中A、速球、ビハインド	270	普
藤井	右上右打	2.89	140	180	38	2	2	3	0	0		ピ×、回○、ビハインド、ケガ○	260	普
吉田	左上左打	2.87	139	140	33	3	3	2	0	0	パーム	回○	170	ベ
山田	右上右打	4.34	144	132	43	2	0	3	0	0		ラ×、四球	170	ベ
ペドラザ	右斜右打	1.98	148	192	38	2	4	0	3	0		ピ○、リリ○、回○、抑A、セーブ狙	240	外

野手

選手名	利き腕	守備	打率	本	打点	ミ	パ	走	肩	守	エ	弾	特殊能力	ペ	タ
城島	右投右打	捕	.306	17	77	5	130	9	10	11	6	3	粘り、捕○、ブロ、人気、積極	440	普
内之倉	右投右打	捕	.200	0	0	2	70	5	8	7	8	1		160	普
坊西	右投左打	捕	.429	0	1	3	50	8	6	6	9	1		160	普
吉永	右投左打	一	.275	16	38	4	131	4	7	4	4	3	体当、強振、途中	250	ベ
小久保	右投右打	一三	.234	24	77	3	159	7	8	8	6	3	パワ、チャ×、三振、強振、途中	440	普
井口	右投右打	遊	.224	14	47	3	134	11	11	10	5	3	チャ×、広角、サヨ、三振、人気、強振	380	普
浜名	右投左打	二遊	.226	2	27	3	75	12	9	11	5	1	チャ×、粘り、バ○、人気	380	普
湯上谷	右投右打	遊三	.125	0	1	2	50	8	8	10	9	1	守要	120	ベ
柳田	右投右打	二三	.265	1	29	3	67	9	8	11	6	1	チャ○、流打	350	普
松中	左投左打	一外	.268	23	71	3	159	9	7	7	6	3	パワ、左×、粘り、サブ×	400	普
大道	右投右打	外	.290	4	22	4	96	8	9	8	8	1	左○、代打、打切、途中	230	普
秋山	右投右打	外	.256	12	44	3	117	11	11	12	10	3	左、初球、守職、人気	250	ベ
柴原	左投左打	外	.263	5	26	3	83	13	10	11	11	1	左×、内安、バ×	430	普
村松	左投左打	外	.244	0	15	3	59	12	7	9	8	1	粘り、ヘッド、守要、走要	290	普
ニエベス	右投両打	外	.257	17	43	3	130	7	7	5	6	3	チャ×、初球、三振、強振、途中	300	外
大越	右投右打	外	.289	0	5	4	65	9	8	9	8	1	チャ×、守要、走要	180	普
林	右投右打	三一二	.226	3	13	2	90	8	9	8	7	1	走要	220	普
鳥越	右投右打	三遊	.333	2	6	4	90	10	8	9	12	1	守要	180	普

西武ライオンズ LIONS

投手

選手名	利き腕	防御	球速	コ	ス	変化球						特殊能力	ペ	タ
						Sl	Cr	Fk	Sk	Sh	特殊			
西口	右斜右打	3.41	148	158	142	4	0	4	0	0	チェンジアップ	一発、ムラ、完投、先発	420	普
石井	右上右打	3.07	150	175	143	3	3	2	0	0		完投型、先発	430	普
松坂	右上右打	2.60	155	123	158	5	3	2	0	0	チェンジアップ、高速スライダー	ピ○、左○、切○、四球、反応、クイ×、人気、完投型、先発	770	若
豊田	右斜右打	3.89	147	198	132	0	4	2	0	0		先発、スタミナ	340	普
許	右上右打	ー	148	125	85	2	0	2	0	0	高速スライダー	先発、調子	540	新外
潮崎	右横右打	4.60	144	172	80	2	0	0	3	0	高速シンカー	ピ×、切×、一発、完投	260	普
森	右上右打	4.61	153	100	61	2	0	4	0	0		ピ×、寸×、ムラ、四球、牽○、速球、調子、送×	570	若
竹下	左上左打	3.62	144	115	37	0	3	3	0	0		ピ○、ラ×、ビハインド	190	普
土肥	左斜左打	2.36	144	125	37	0	2	2	0	2	チェンジアップ	左○、ラ×、逃球、調子	330	普
橋本	左上左打	3.54	144	141	27	4	2	0	0	0		左○、回○、中A、スタミナ、ケガ○	150	ベ
デニー	右横右打	2.03	148	192	37	0	4	0	3	0		回○、抑A、セーブ狙、ケガ○	160	ベ
西崎	右上右打	3.41	145	174	35	3	1	2	0	0		ピ×、回×、抑A、セーブ狙	140	ベ

野手

選手名	利き腕	守備	打率	本	打点	ミ	パ	走	肩	守	エ	弾	特殊能力	ペ	タ
伊東	右投右打	捕	.287	3	24	4	85	6	8	10	11	1	捕◎、ブロ	220	ベ
中嶋	右投右打	捕	.194	0	16	2	70	7	14	8	9	1		210	ベ
和田	右投右打	捕外	.271	0	3	4	65	10	9	7	7	1	チャ×、	180	普
松井	右投両打	遊	.330	15	67	6	114	15	14	13	5	2	アベ、左○、流打、固打、初球、安定、盗○、ケガ○、人気	470	普
高木大	右投左打	一外	.272	7	54	4	110	12	9	10	10	2		380	普
鈴木健	右投左打	三一	.261	13	81	3	116	5	7	6	7	2	体当、ケガ○、途中	440	普
高木浩	右投左打	二三	.265	1	24	3	66	9	6	9	9	1		310	普
上田	右投両打	三二遊	.273	0	1	3	50	9	7	8	9	1	守要	160	普
赤田	右投右打	二	.286	0	5	3	57	12	7	5	5	1		270	新
原井	右投右打	二三外	.217	0	4	2	62	7	5	7	10	1		210	普
平塚	右投右打	外一	.272	0	4	4	75	5	6	5	5	1	流打、途中	150	ベ
垣内	右投右打	外	.248	15	49	3	125	9	8	6	8	3		350	普
大友	右投左打	外	.270	4	26	4	82	12	9	12	8	1	チャ×、バ○	410	普
小関	左投左打	外	.268	1	34	3	67	13	9	10	12	1		700	若
清水	右投右打	外	.180	0	2	2	66	12	9	8	9	1	走○、ヘッド、走要	130	ベ
河田	右投左打	外	.273	0	2	4	66	12	7	9	12	1	守要、走要	130	ベ
大塚	右投左打	外	.205	0	10	2	59	9	7	7	4	1		200	普
ポール	左投左打	外	.257	12	29	3	128	7	7	5	7	2	チャ×、三振、代打	260	外

オリックスブルーウェーブ BLUEWAVE

投手

選手名	利き腕	防御	球速	コ	ス	変化球						特殊能力	ペ	タ
						Sl	Cr	Fk	Sk	Sh	特殊			
小林	右斜右打	4.55	145	130	99	2	2	0	0	2		四球、先発、調子	430	普
金田	左上左打	3.49	142	136	134	0	4	3	1	0	チェンジアップ	ピ×、逃球、四球、クイ○、完投型、先発	420	普
川越	右斜右打	2.85	149	175	152	3	0	0	2	1		完投、先発	410	若
加藤	右斜右打	3.47	142	162	117	2	0	2	0	3	パーム	スロー、尻上、先発、スタミナ	210	ベ
平井	右上右打	8.40	147	113	65	1	0	4	0	0	高速スライダー	速球	400	普
高橋功	右斜右打	5.03	141	118	49	2	2	0	0	0		左×、四球、リード	260	普
徳元	右下左打	5.92	144	121	40	0	3	0	0	0		ラ×、ビハインド	370	若
杉本友	右斜右打	5.40	146	100	52	1	3	0	0	0		ピ×、四球、リード	220	若
戎	右上右打	3.86	142	115	44	1	1	0	0	0		ビハインド	210	普
水尾	左上左打	3.00	142	142	21	4	0	0	0	1		左○、接戦リード	270	普
山口	右上右打	ー	148	125	50	0	1	1	0	0		速球	230	新
小倉	右横右打	2.17	148	184	52	0	0	0	3	3		ラ×、逃球、抑A、セーブ狙	310	普

野手

選手名	利き腕	守備	打率	本	打点	ミ	パ	走	肩	守	エ	弾	特殊能力	ペ	タ
日高	右投左打	捕	.184	3	31	1	87	6	11	7	8	0	左×	310	若
三輪	右投右打	捕	.232	2	24	2	81	5	9	9	9	1		280	普
大島	右投両打	二三	.280	1	33	4	66	11	9	12	6	1	バ○、ヘッド	400	普
小川	右投右打	遊一三	.274	6	37	4	97	7	9	10	8	2	チャ○、左×、サブ○、打切、強振	240	ベ
ニール	右投左打	一	.262	17	52	3	123	4	7	4	4	3	左×、体当	210	ベ外
五十嵐	右投左打	三一二	.234	2	15	2	68	8	10	11	7	1	サブ○、打切、守要	240	普
塩崎	右投右打	遊三	.249	0	24	3	60	10	8	7	4	0	左○、走要、慎重	330	普
佐竹	右投右打	三二一	.200	2	16	2	83	8	7	7	6	0	チャ○、ケガ×、守要	370	普
斉藤	右投右打	遊	.083	0	0	1	20	8	10	10	7	0	守要	240	普
南渕	右投右打	三二遊	.143	0	1	2	70	7	8	9	7	0	三振、代打、打切、強振	270	ベ
ジョージ	右投右打	三	ー	ー	ー	3	68	7	9	7	7	2	三振	240	新外
田口	右投右打	外二遊	.269	9	56	4	103	12	13	13	10	2	内安、初球、バ○、盗×、送×、サブ×、メーカー、積極	450	普
谷	右投右打	外一	.291	11	62	4	105	13	10	9	7	3	内安、バ×、盗○、積極	440	普
藤井	右投左打	一外	.245	15	51	3	135	5	7	6	8	3	三振、人気、打切、途中	260	ベ
イチロー	右投左打	外	.343	21	68	7	136	14	15	14	13	3	アベ、流打、満塁、固打、初球、安定、威圧、盗○、走○、送○、ケガ○、人気、積極	390	普
松元	右投左打	外	.259	0	10	3	60	12	7	9	10	0	左×、三振、走要、慎重	240	普
葛城	左投左打	外	ー	ー	ー	2	75	9	8	7	8	1		320	新
マルセド	右投左打	外	ー	ー	ー	3	111	6	5	4	4	3		300	新外

タイプって何のタイプ?

各選手の能力の一番最後にあるタイプとは、ドラマチックペナントでの選手の成長や能力発揮に影響する選手のタイプのこと。新人や若手だと、大きく成長する可能性があるかわりに能力を発揮できないことも。ベテランだと成長は期待できないが堅実に力を発揮するのだ。

パ・リーグ Pacific League

千葉ロッテマリーンズ MARINES

投手

選手名	利き腕	防御	球速	コ	ス	変化球						特殊能力	ペ	タ
						Sl	Cr	Fk	Sk	Sh	特殊			
黒木	右上右打	2.50	146	150	160	3	3	3	0	0		逃球、四球、反応、クイ○、人気、完投、先発	470	普
後藤	右上右打	4.90	143	142	114	2	1	0	0	2	スローカーブ	一発、先発	290	普
武藤	右上右打	3.46	143	121	117	0	3	0	3	0		負運、四球、先発	340	普
藪田	右上右打	4.89	140	108	91	3	0	3	0	0		一発、スロー、先発	220	普
小野	右上右打	4.34	143	138	93	1	0	2	0	0	ナックル	先発	200	普
小林雅	右上右打	2.68	147	125	75	3	2	0	0	3		ピ○	590	普
高橋	左上左打	ー	148	140	70	0	3	0	0	0			300	新
吉田	右上右打	2.36	140	170	37	3	0	4	0	0			200	普
礒	右上右打	5.58	145	100	63	0	2	3	0	0			340	普
河野	左上左打	7.47	142	106	31	1	3	1	0	0		ラ×	130	ベ
藤田	左上左打	3.23	145	192	34	0	3	4	0	0		回○、中A	240	普
ウォーレン	右上右打	1.82	147	197	36	3	0	0	3	0		安定、抑A、セーブ狙	230	外

野手

選手名	利き腕	守備	打率	本	打点	ミ	パ	走	肩	守	エ	弾	特殊能力	ペ	タ
清水将	右投右打	捕	.219	1	23	2	68	7	12	8	11	1	チャ×	330	普
吉鶴	右投右打	捕	.283	4	15	4	93	7	8	9	6	1		240	普
福沢	右投右打	捕	.091	0	1	2	50	6	8	7	5	1	途中	160	普
小坂	右投左打	遊	.280	3	40	4	81	14	11	15	5	0	盗○、ケガ○、人気、ミート	460	普
初芝	右投右打	一三	.260	22	85	3	139	5	9	6	4	3	バ×、盗×、人気、強振、途中	290	ベ
石井	右投右打	一三	.258	11	32	3	130	5	7	5	4	3	逆境、代打、ケガ×、打切、強振、途中	190	ベ
松本	右投左打	二	.240	1	8	3	75	10	8	9	11	1	ヘッド、走要	210	普
酒井	右投右打	三二遊	.264	2	28	3	78	10	9	12	9	0	バ○、守要、走要	230	普
堀	右投右打	二三	.266	8	50	3	103	11	9	10	11	1	左×	280	ベ
ボーリック	右投両打	一三	.250	26	61	3	143	6	9	6	6	3	強振	360	外
佐藤	右投右打	外	.230	4	18	2	103	7	9	7	11	1	左○、打切	160	普
本西	右投右打	外三	.237	0	12	2	62	10	10	12	13	1	バ○、サブ○、守職、守要	180	ベ
福浦	左投左打	一外	.277	3	35	4	76	8	7	7	11	1	チャ○、左○、バ×、代打、盗×	310	普
平井	左投左打	外	.253	3	19	3	80	9	11	11	11	1	チャ×、左×、バ○	220	ベ
諸積	右投左打	外	.280	2	33	4	77	12	8	9	12	0	チャ○、ミート	400	普
大村	右投右打	外	.276	13	52	4	123	7	8	8	9	3	左○、バ×、代打、打切、強振	210	普
大塚	右投右打	外	.220	2	21	2	79	9	8	8	6	1	バ○、打切	280	普
サブロー	右投右打	外	.231	0	8	2	65	10	6	7	5	0	左×、三振	230	普

日本ハムファイターズ FIGHTERS

投手

選手名	利き腕	防御	球速	コ	ス	変化球						特殊能力	ペ	タ
						Sl	Cr	Fk	Sk	Sh	特殊			
岩本	右斜右打	3.81	144	114	155	1	4	2	0	0	スローカーブ	逃球、四球、反応、人気、先発、変化球、スタミナ	440	普
関根	右上右打	4.34	140	176	121	3	1	3	0	0		寸×、一発、完投、先発	370	普
建山	右下右打	2.89	143	183	97	3	0	0	3	0		先発、100球	540	若
ウィッテム	右上右打	5.76	141	117	105	1	2	3	0	0	チェンジアップ	打強、ラ×、一発、スロー、先発、変化球、調子	280	外
金村	右上右打	2.30	146	179	115	4	0	3	0	1	高速スライダー	左○、完投、先発、ケガ×	210	普
生駒	右上右打	4.08	149	118	74	3	0	2	0	0		ピ×、速球、調子	480	若
下柳	左上左打	3.61	143	118	38	4	0	2	0	0		左○、切○、四球、回○、中A、ビハインド、ケガ○	350	普
芝草	右斜左打	7.26	142	129	55	1	1	2	0	0		ピ×、ラ×、切×	240	普
立石	右横右打	5.40	145	150	53	2	0	0	2	0		打弱、ラ×	220	普
伊藤	右上右打	2.38	145	165	60	3	1	0	0	0		ピ○、速球、調子	270	若
黒木	右上右打	3.54	148	154	42	1	0	2	0	3		左×、回○、抑A、速球、接戦リード	260	普
ミラバル	右上両打	ー	147	135	58	0	3	0	0	0		抑A、速球、セーブ狙	250	新外

野手

選手名	利き腕	守備	打率	本	打点	ミ	パ	走	肩	守	エ	弾	特殊能力	ペ	タ
野口	右投右打	捕	.240	7	46	3	93	9	9	10	8	1	強振、途中	380	普
田口	右投右打	捕	.095	1	5	1	70	6	9	9	10	1	守要	180	普
小笠原	右投左打	一	.285	25	83	4	139	9	8	9	6	3	バ×、強振	460	普
金子	右投右打	二遊	.274	3	29	4	79	10	11	14	12	1	バ○、慎重	410	普
片岡	右投左打	三	.274	15	63	4	116	7	9	10	8	2	左×、広角、人気、慎重	400	普
田中幸	右投右打	遊	.270	23	74	4	128	8	10	10	6	3	三振、人気、強振	440	ベ
奈良原	右投右打	遊二三	.175	0	6	2	63	12	10	13	10	0	バ○、サブ○、守職、守要、走要、慎重	220	普
西浦	右投右打	外一	.235	2	22	2	115	11	8	6	6	3	強振	260	普
藤島	右投右打	外三遊	.245	7	21	3	100	6	8	6	5	3	三振、強振	220	ベ
根本	右投左打	三外	.287	3	20	4	81	8	8	7	6	2	初球、打切、守要	180	普
石本	右投左打	外	.304	2	20	5	73	13	4	9	8	1	左×、走○、ケガ×、途中	300	普
井出	右投右打	外	.257	7	26	3	105	12	12	11	7	2	ケガ×、強振	260	普
上田	右投左打	外	.224	2	6	2	87	10	13	11	8	2	チャ×、バ×、守要	230	普
オバンドー	右投右打	外	.306	20	62	5	136	5	6	5	4	3	左×、広角、初球	350	外
フランクリン	右投両打	外	.238	30	80	3	140	9	9	7	8	3	パワ、チャ○、初球、強振、途中	690	外
島田	右投右打	外	.167	0	1	2	70	8	7	8	8	1		250	新
西	右投右打	三	.136	0	2	2	66	5	6	4	6	2	チャ×、慎重	120	ベ
ウィルソン	左投左打	外	.136	0	2	2	147	6	1	3	2	3	パワ、体当、ケガ×、強振、積極	150	外

大阪近鉄バファローズ BUFFALOES

投手

選手名	利き腕	防御	球速	コ	ス	変化球						特殊能力	ペ	タ
						Sl	Cr	Fk	Sk	Sh	特殊			
岡本	右横右打	4.79	142	139	133	3	0	0	2	1		ラ×、スロー、尻上、クイ○、完投、先発	390	普
ユウキ	右上右打	3.91	147	125	86	0	3	4	0	0	Vスライダー	切○、スロー、先発、速球、調子	440	若
真木	左斜左打	6.89	144	110	80	2	2	0	0	0	スローカーブ	四球、先発、速球、スタミナ	420	若
門倉	右上右打	5.69	145	105	80	0	2	4	0	0		ピ×、一発、スロー、四球、先発、速球、調子	300	普
香田	右上左打	2.44	146	195	47	2	4	2	0	0	スローカーブ	ピ○、左×、安定、回○、中A、接戦リード	210	ベ
宇高	右下右打	4.81	142	130	62	2	0	0	2	0		リード	310	若
前川	左上左打	5.13	147	110	58	2	0	1	0	0		四球、速球、ビハインド	320	若
柴田	左横左打	4.02	134	125	26	4	2	0	0	0		中A、速球、ビハインド	130	ベ
西川	左上左打	3.42	141	109	37	4	1	0	0	1		中A、速球、ビハインド	140	ベ
廣田	右上左打	2.90	145	155	35	2	0	1	2	0	チェンジアップ	セーブ狙	220	ベ
石毛	右上右打	4.09	147	109	47	2	0	3	0	0		四球、速球	230	普
大塚	右上右打	2.73	145	154	37	3	0	5	0	0	Vスライダー	切○、リリ○、抑A、速球、セーブ狙	190	普

野手

選手名	利き腕	守備	打率	本	打点	ミ	パ	走	肩	守	エ	弾	特殊能力	ペ	タ
的山	右投右打	捕	.235	8	39	3	109	9	12	8	9	1	強振、途中	400	普
古久保	右投右打	捕	.188	3	10	2	90	7	7	9	9	1	三振、守要	140	ベ
藤井	右投右打	捕	.263	0	1	3	70	6	7	6	8	1		250	若
礒部	右投左打	捕外	.232	4	27	3	85	8	11	6	7	1	バ○	350	普
中村	右投右打	三一	.261	31	95	4	157	5	12	9	6	3	パワ、ケガ○、人気、強振、慎重	460	普
クラーク	右投右打	一	.287	29	84	4	158	8	7	6	9	3	パワ、安定、体当、ケガ○	440	外
吉岡	右投右打	一外	.276	13	57	4	120	10	9	9	12	2	安定、強振	400	普
高須	右投右打	二	.225	2	33	3	73	11	7	9	6	1	左×、慎重	620	若
武藤	右投左打	遊二	.280	1	19	4	67	12	10	10	10	1	チャ×、内安、バ○、走○、ミート	330	普
吉田	右投右打	遊三	.235	0	17	2	62	11	8	8	5	1	バ○、盗○、走要	210	ベ
水口	右投右打	二遊	.262	2	3	3	90	8	8	7	8	1	チャ×	190	普
村上	右投右打	遊一外	.167	1	6	2	70	6	7	7	7	2	チャ○、左×、慎重	130	ベ
高嶋	右投右打	一捕	.214	1	2	2	70	7	7	7	7	1		130	普
大村	左投左打	外	.259	2	36	3	75	13	12	11	12	1	チャ○、内安、盗×、走○、ケガ○、ミート	430	普
ローズ	左投左打	外	.301	40	101	5	186	10	10	6	6	3	パワ、左×、広角、初球、三振、安定、威圧、体当、ケガ○、強振、積極	440	外
川口	右投左打	外	.235	6	12	2	108	7	9	6	8	2		350	若
鈴木	右投右打	外	.218	4	16	2	108	5	6	8	8	2	打切、途中	150	ベ
大久保	右投左打	外捕	.305	2	10	4	90	7	6	7	7	1	代打、打切	130	普

投手

球団	選手名	利き腕	防御	球速	コ	ス	変化球						特殊能力	ペ	タ
							Sl	Cr	Fk	Sk	Sh	特殊			
ダイエー	田之上	右上右打	4.89	140	100	75	0	2	1	0	0			260	普
ダイエー	水田	右上右打	5.23	145	110	90	0	1	0	0	0			250	若
ダイエー	総司	左斜左打	ー	143	130	75	1	0	1	0	0	チェンジアップ	一発	240	新
ダイエー	広田	左上左打	ー	140	110	75	0	1	1	0	0			210	新
西武	木村	右上右打	4.82	141	154	38	2	1	1	0	0		左×	150	ベ
西武	星野	左上左打	3.47	143	145	63	1	2	0	0	1		逃球	300	新
西武	横田	右上左打	6.65	142	140	66	0	2	2	0	0			180	若
西武	佐藤秀	右上右打	2.88	144	107	51	2	1	0	0	1			190	普
オリックス	カルロス	左斜左打	ー	145	112	82	0	0	2	2	0	チェンジアップ		275	外
オリックス	野田	右上右打	ー	136	122	98	0	0	4	0	0		切×、一発	128	ベ
オリックス	川口	左上左打	ー	144	88	43	1	2	1	0	0		四球	428	新
オリックス	ウィリー	右上右打	ー	140	96	110	2	0	2	0	0	チェンジアップ	四球	284	外
ロッテ	寺本	左上左打	6.00	142	100	35	2	1	0	0	0		四球	200	若
ロッテ	榎	右上右打	16.10	141	141	32	0	1	1	0	0			180	普
日ハム	今関	右斜左打	7.11	144	100	67	2	2	0	0	0		ピ×、四球	200	普
日ハム	新谷	右上右打	74.20	140	135	95	2	0	1	0	1		切×、ケガ×	200	ベ
日ハム	山原	右上右打	6.29	147	138	61	2	0	2	0	0		伸×、一発、回×、ケガ×	220	普
日ハム	正田	左上左打	ー	142	150	68	0	3	0	0	0	スローカーブ	人気	250	新
日ハム	オーミー	左上左打	ー	140	142	80	1	2	2	0	0	チェンジアップ		280	新外
日ハム	オレラーノ	左上左打	4.99	143	98	48	1	1	2	0	0	チェンジアップ	左○、ラ×、一発、四球	210	外
近鉄	品田	右上右打	6.60	148	99	45	2	0	1	0	1		左×、一発、ビハインド	120	普

投手

球団	選手名	利き腕	防御	球速	コ	ス	変化球						特殊能力	ペ	タ
							Sl	Cr	Fk	Sk	Sh	特殊			
近鉄	奈良	右上右打	ー	149	120	80	2	0	0	0	0		四球、速球、調子	250	新
近鉄	盛田	右上右打	0.00	146	115	30	1	0	1	0	2		回×、リード	80	普
近鉄	赤堀	右上右打	3.38	145	140	100	2	0	2	0	0	高速スライダー	人気、先発、調子、ケガ×	50	普
近鉄	高村	右斜右打	4.24	146	116	105	2	1	1	0	0	SFF	先発、調子、ケガ×	150	普
近鉄	酒井	右上右打	0.00	145	134	40	2	1	2	0	0		ビハインド、ケガ×	40	普
中日	中山	右上右打	3.16	145	156	37	1	0	2	0	1		ピ○、回○	150	普
中日	鶴田	右上右打	2.57	141	170	72	0	1	3	0	1			180	普
中日	佐野	右斜右打	5.47	143	140	63	3	0	0	0	2		人気	190	ベ
中日	今中	左上左打	7.88	140	128	80	0	3	2	0	0	スローカーブ	ピ×、リリ○、人気	300	普
中日	小山	右斜右打	4.26	150	112	65	1	2	0	0	0			400	新
中日	山北	左上左打	ー	147	118	55	2	0	1	0	0			600	新
中日	日笠	左上右打	ー	144	130	35	1	3	0	0	0		ピ○、四球	600	普
中日	山田洋	右上右打	7.00	145	100	78	1	1	2	0	0		打弱、四球	600	普
中日	大塔	右上右打	4.97	148	105	51	1	0	3	0	0		ピ×、打弱、重球	300	普
巨人	鄭	右斜右打	ー	148	135	110	0	2	3	0	0			260	新外
巨人	河本	左上左打	4.50	147	100	38	0	2	2	0	0		速球	160	普
巨人	西山	右斜右打	5.61	151	117	41	3	0	2	0	0	高速スライダー	左×、ラ×、伸×、一発、四球、クイ×	230	普
巨人	野村	左斜左打	1.32	147	162	33	0	4	0	0	0		ピ×、ラ×、リリ○、四球	300	普
巨人	谷	右横右打	ー	144	160	35	2	0	0	1	0			200	新
巨人	柏田	左横左打	5.01	140	149	17	3	0	0	0	0		回○	230	普
巨人	河原	右斜右打	4.85	142	147	75	0	3	2	0	0		一発、回×	200	普

勝利投手とか100球ってなに？

投手の調子次第、勝利投手、100球、（接戦）リード時、ビハインドでも、などは、COMがその選手を操作したときの起用方法。たとえば勝利投手なら、勝利投手の権利を手にした時点でCOMは交替を考えはじめ、ビハインドでもなら、負けているときでもその選手を使ってくるということだ。

セ・リーグ Central League

中日ドラゴンズ DRAGONS

投手

選手名	利き腕	防御	球速	コ	ス	Sl	Cr	Fk	Sk	Sh	特殊	特殊能力	ペ	タ
野口	左斜左打	2.65	144	145	155	2	7	1	0	0	SFF、Sスライダー	ピ○、低○、逃球、ポー、先発、変化球、スタミナ	500	普
川上	右上右打	4.44	145	140	118	2	3	3	0	0	スローカーブ	伸○、負運、リリ○、人気、先発、速球、スタミナ	780	若
山本昌	左斜左打	2.96	142	178	120	2	1	0	5	0	スクリュー	人気、先発、調子	270	ベ
武田	右斜左打	3.50	142	169	142	4	0	2	0	1		左×、伸○、一発、スロー、尻上、完投、先発	290	ベ
小池	左斜左打	4.05	141	122	127	2	3	2	0	0		一発、負運、四球、先発、勝利、ケガ×	370	普
前田	左上左打	2.63	144	171	78	2	1	4	0	0	ナックル	回○	220	普
正津	右横右打	3.35	143	144	62	4	0	0	2	0		ピ○、左×、クイ○、ビハインド	390	普
鈴木平	右横右打	3.98	142	115	39	2	0	1	2	0		ピ○、変化球、	230	普
バンチ	右上右打	—	149	120	72	1	3	1	0	0	SFF		230	新外
岩瀬	左斜左打	1.57	147	160	37	5	0	1	0	2	ナックル、高速スライダー	ピ○、左×、安定、回○、クイ○、中A	480	若
落合	右上右打	2.79	148	190	33	3	0	3	0	2		回○、中A、速球、接戦リード	250	普
曺	右斜右打	—	150	135	77	1	0	4	0	0		抑A、セーブ狙	230	新外

野手

選手名	利き腕	守備	打率	本	打点	ミ	パ	走	肩	守	エ	弾	特殊能力	ペ	タ
中村	右投右打	捕	.200	6	42	2	89	6	12	12	10	2	左×、送○、捕○、ブロ	270	ベ
鈴木郁	右投右打	捕	.214	0	7	2	62	11	7	6	9	0	バ×、走要	420	普
山崎	右投右打	一	.246	28	75	3	148	4	7	5	6	3	左○、逆境、三振、ムラ、途中	270	普
ゴメス	右投右打	三一	.297	36	109	4	174	9	11	6	5	3	パワ、威圧、送×、体当、強振	440	外
久慈	右投左打	遊二	.314	0	11	4	57	9	5	13	11	0	左×、バ○、守職	270	普
神野	右投右打	二遊三	.330	3	17	4	92	10	6	8	7	2	チャ×、内安、三振、ケガ×、強振	210	普
愛甲	左投左打	一	.387	0	3	4	54	6	8	10	9	1	代打、ケガ○、打切、強振	120	ベ
渡辺	右投右打	三二一	.281	1	16	4	82	8	7	7	8	1	代打、打切	330	普
立浪	右投左打	二外	.266	4	53	3	95	9	8	13	8	2	チャ○、守職	280	普
福留	右投左打	遊三外	.284	16	52	4	121	11	12	6	3	2	初球、三振、盗×、ケガ○、エラー、強振、途中	770	若
種田	右投右打	二遊外	.196	0	2	2	70	9	8	8	8	1	走○、ケガ×	190	普
筒井	右投右打	三一外	.077	0	0	2	70	8	7	7	8	1	左×	250	普
関川	右投左打	外	.330	4	60	6	89	13	10	11	7	1	アベ、チャ○、内安、安定、ヘッド、メーカー、人気	460	普
井上	左投左打	外	.296	10	65	4	103	9	13	9	7	2	チャ○、左×、初球、バ×、送○	410	普
李	右投右打	外	.238	9	33	2	62	13	12	7	4	2	チャ×、左○、バ○、盗○、走○、ヘッド、強振、途中	380	外
大西	右投右打	外	.185	0	2	2	50	13	8	12	10	1	守要、走要	260	普
益田	右投左打	外	.308	1	1	3	70	10	9	6	6	1	バ×	240	普
ディンゴ	右投左打	外捕一	—	—	—	4	125	6	9	7	8	3		270	新外

読売ジャイアンツ GIANTS

投手

選手名	利き腕	防御	球速	コ	ス	Sl	Cr	Fk	Sk	Sh	特殊	特殊能力	ペ	タ
上原	右上右打	2.09	149	195	150	6	0	3	0	0		ピ○、打強、伸○、逃球、リリ○、安定、牽○、人気、完投、先発、テンポ、バ×	900	若
工藤	左上左打	2.38	147	188	163	2	6	2	0	0	高速スライダー	打強、左×、伸○、尻上、安定、牽○、人気、完投、先発	310	ベ
ガルベス	右斜右打	3.66	150	162	153	1	0	2	0	3	チェンジアップ	ラ×、負運、短気、クイ×、完投、先発、バ×、強振	330	ベ外
桑田	右上右打	4.07	143	133	106	1	3	1	0	1	SFF	ラ×、人気、先発、勝利、バ○	270	ベ
メイ	左上左打	4.25	145	128	100	3	1	2	0	0	チェンジアップ	左×、四球、短気、先発、100球	320	外
斎藤雅	右横右打	4.66	140	159	93	3	1	0	2	0		寸×、回×、人気、変化球、勝利、ケガ×	210	ベ
高橋尚	左斜左打	—	142	130	65	0	1	0	3	0		100球	250	新
入来弟	右斜右打	4.52	146	145	58	3	1	1	0	0		一発、速球、バ×	280	普
三沢	右斜右打	3.97	143	158	53	2	1	0	0	1		打弱、ビハインド	500	若
木村	右上右打	3.77	145	157	36	2	0	1	0	3		回○、中A、接戦リード	250	普
岡島	左上左打	2.97	143	141	48	1	4	0	0	0		中A、ビハインド	450	若
槙原	右上右打	2.83	150	160	33	2	0	4	0	0		打弱、左×、ラ×、切×、抑A、セーブ狙	160	ベ

野手

選手名	利き腕	守備	打率	本	打点	ミ	パ	走	肩	守	エ	弾	特殊能力	ペ	タ
村田真	右投右打	捕	.207	9	28	2	107	5	6	8	6	3	粘り、ブロ	210	ベ
光山	右投右打	捕	.115	0	0	2	70	5	7	9	8	2	チャ×、強振、積極	130	ベ
村田善	右投右打	捕	.236	1	4	2	74	7	10	6	8	1	慎重	280	若
川相	右投右打	遊三二	.295	0	14	4	51	7	9	12	6	0	チャ○、バ○、代打、守職、慎重、チーム○	170	ベ
仁志	右投右打	二	.298	9	42	4	102	12	7	9	6	2	粘り、安定	450	普
江藤	右投右打	三一	.291	27	79	4	148	8	10	7	5	3	パワ、粘り、強振	290	ベ
二岡	右投右打	遊	.289	18	51	4	117	10	10	9	7	3	左×、広角、三振	710	若
元木	右投右打	三遊二	.229	6	34	2	91	5	9	8	8	2	チャ○、流打、ケガ×、打切、途中	350	普
清原	右投右打	一三	.236	13	46	2	120	4	6	7	9	3	三振、サブ×、体当、ケガ×、ムラ、強振	230	ベ
永池	右投右打	三遊二	.273	1	7	3	69	9	9	11	9	1	サブ○、守要、走要	170	普
田辺	右投右打	二一三	.186	1	9	2	84	6	8	9	9	2	守要	180	ベ
マルティネス	右投右打	一外	.324	16	56	5	142	3	6	3	10	3	パワ、チャ○、サブ×、積極、途中	250	ベ外
後藤	右投左打	外三一	.273	7	16	4	101	9	8	7	7	3	左×、初球、バ×、サブ○、ムラ、打切、守要、強振	260	普
松井	右投左打	外	.304	42	95	5	182	9	12	10	8	3	パワ、チャ×、三振、安定、威圧、盗×、送×、人気、強振	450	普
高橋由	右投左打	外	.315	34	98	5	160	11	12	13	7	3	チャ○、満塁、初球、三振、安定、盗×、送○、人気、強振、積極	740	若
清水	右投左打	外	.295	8	32	4	97	12	5	5	9	1	チャ×、左×、強振、積極	390	普
斉藤宜	右投左打	外	.281	0	3	3	66	10	8	7	6	1	守要、走要	260	若
川中	右投左打	外二三	.273	0	2	3	50	9	8	6	8	1	守要、走要	250	若

横浜ベイスターズ BAYSTARS

投手

選手名	利き腕	防御	球速	コ	ス	Sl	Cr	Fk	Sk	Sh	特殊	特殊能力	ペ	タ
斎藤隆	右上左打	3.95	147	175	102	5	0	1	0	1		寸×、一発、勝運、人気、完投、先発	430	普
川村	右上右打	3.00	144	160	140	0	4	4	0	0	チェンジアップ	伸○、一発、リリ○、人気、完投、先発、バ○	450	普
小宮山	右斜右打	4.07	145	198	141	2	3	0	0	2		ピ×、左×、負運、人気、完投型、先発	250	ベ
三浦	右上右打	4.27	143	144	117	2	3	1	0	0	スローカーブ	ピ×、完投、先発	405	普
野村	左上左打	5.46	141	150	77	1	3	2	0	0		一発、先発、100球	465	ベ
福盛	右上右打	4.27	143	125	72	1	0	2	0	2	高速スライダー	左○	350	普
戸叶	右横右打	7.10	146	97	130	2	0	0	0	1		左×、一発、四球、ポー、先発、速球、調子、バ×	345	普
矢野	右上右打	6.16	151	153	51	2	0	2	0	0	チェンジアップ	ピ×、ラ×、スロー、速球、ビハインド	560	若
阿波野	左斜左打	6.32	141	132	43	2	0	0	2	0		左○、中A、接戦リード	150	ベ
島田	右上右打	5.36	138	122	36	3	1	0	0	1		中A、リード	245	ベ
ベタンコート	右上右打	—	151	140	40	0	2	2	0	0		抑A、セーブ終	210	新外
横山	右上右打	4.93	148	176	44	0	0	4	0	0		抑A、セーブ狙	210	普

野手

選手名	利き腕	守備	打率	本	打点	ミ	パ	走	肩	守	エ	弾	特殊能力	ペ	タ
谷繁	右投右打	捕	.295	11	51	4	99	7	12	11	10	2	チャ○、粘り、ブ○	430	普
秋元	右投右打	捕	.091	0	1	1	50	5	6	8	8	1	三振、積極	160	ベ
川崎	右投右打	捕	.150	0	0	2	66	6	8	7	8	1		190	普
石井琢	右投左打	遊	.292	8	58	4	97	14	12	14	6	2	チャ○、内安、粘り、盗○、ヘッド、ケガ○、人気、慎重	450	普
ローズ	右投右打	二	.369	37	153	7	151	7	11	11	8	3	アベ、パワ、チャ○、広角、満塁、固打、連打、初球、安定、威圧、ケガ○	320	ベ外
駒田	左投左打	一	.291	9	71	4	101	5	9	13	5	2	満塁、ケガ○	310	ベ
進藤	右投右打	三二	.286	14	43	4	114	8	11	14	9	3		350	普
万永	右投右打	二遊三	.207	0	1	2	58	11	7	8	7	1	チャ○、慎重	170	普
古木	右投左打	三一	.000	0	0	2	89	7	8	4	5	3		300	新
金城	右投両打	三遊	.182	0	1	2	61	9	8	7	6	1		255	新
メローニ	右投右打	三遊二	—	—	—	3	90	7	8	9	7	2		300	新外
波留	右投右打	外	.298	15	70	4	113	13	11	13	9	3	固打、連打、盗○、ヘッド、送○	460	普
鈴木尚	右投左打	外	.328	17	92	6	120	10	5	5	7	3	アベ、内安、満塁、固打、連打、初球、三振、走○、人気	460	普
佐伯	左投左打	外一	.309	10	53	5	99	7	10	8	9	2	チャ○、体当、人気、強振	410	普
中根	右投右打	外	.272	5	25	4	97	8	11	11	8	1		270	ベ
井上	左投左打	外	.304	4	13	4	100	11	8	8	8	1	初球、三振	195	普
荒井	左投左打	外	.279	0	3	4	70	4	5	5	5	1	打切	120	ベ
田中一	右投両打	外	—	—	—	2	60	11	7	6	7	1		275	新

登録外選手データ

投手

球団	選手名	利き腕	防御	球速	コ	ス	Sl	Cr	Fk	Sk	Sh	特殊	特殊能力	ペ	タ
巨人	小野	左上右打	6.75	147	100	70	0	3	1	0	0		ピ×、一発、スロー、四球、速球	230	若
巨人	入来兄	右斜右打	4.15	145	118	31	2	1	2	0	0		四球	130	ベ
横浜	五十嵐	右上右打	5.40	144	156	36	0	0	3	0	0	Vスライダー	中A	190	普
横浜	森中	左上左打	2.16	144	164	38	1	3	0	0	0			200	若
横浜	小檜山	右上右打	3.77	142	150	54	1	2	2	0	0	チェンジアップ	左○	240	普
横浜	河原	左横左打	3.90	142	100	35	3	0	0	0	0			450	普
横浜	関口	左斜左打	—	138	140	40	2	0	1	0	0			450	普
横浜	木塚	右横右打	—	140	130	80	1	0	0	0	2			210	新
横浜	村西	右上右打	—	146	115	80	2	0	1	0	0	ナックル		190	新
ヤクルト	岡林	右上左打	5.22	140	125	60	2	1	1	0	0		ピ×、先発、ケガ×	160	普
ヤクルト	藤井	左上左打	—	142	120	65	1	1	1	0	0			240	新
ヤクルト	リーゴ	右上右打	—	151	90	65	1	0	0	0	0		伸×、速球	260	新外
ヤクルト	レモン	右斜右打	—	150	140	75	1	1	2	0	0	チェンジアップ		250	新外
広島	河内	左上左打	—	144	128	65	2	0	0	0	0		伸○、人気、ケガ×	250	新
広島	遠藤	右上右打	4.60	147	100	45	0	1	3	0	0		左×、速球	230	新
広島	玉木重	右上右打	4.08	145	120	47	3	0	2	0	0			270	普
広島	菊地原	左斜左打	7.75	143	100	45	1	2	0	0	0		ピ×	220	若
広島	苫米地	右上右打	—	145	165	72	2	0	1	0	0			250	新
広島	河野	右上右打	5.07	141	100	82	2	0	1	0	0		ピ×、左×	200	新
広島	小林敦	右斜右打	2.20	139	124	34	0	1	0	2	0		切×、ビハインド	200	普
広島	小山田	右斜右打	3.72	145	100	39	2	0	0	1	0		切×	200	若

投手

球団	選手名	利き腕	防御	球速	コ	ス	Sl	Cr	Fk	Sk	Sh	特殊	特殊能力	ペ	タ
阪神	ハンセル	右斜右打	—	148	110	50	1	1	1	0	0	チェンジアップ		250	新外
阪神	ラミレズ	左斜左打	—	143	125	70	0	2	1	1	0	チェンジアップ		250	新外
阪神	湯舟	左斜左打	5.72	140	125	85	2	0	2	1	0		左×、四球	180	ベ
阪神	杉山	左斜左打	5.08	144	133	61	2	2	0	0	0			250	普
阪神	船木	右斜右打	3.86	146	107	62	2	2	0	0	0		四球	250	普
阪神	葛西	右下右打	6.20	138	159	36	0	1	0	2	0			200	普
阪神	吉野	左斜左打	—	142	130	52	2	1	0	0	0			400	新

野手

球団	選手名	利き腕	守備	打率	本	打点	ミ	パ	走	肩	守	エ	弾	特殊能力	ペ	タ
ダイエー	本間	右投両打	一	.167	0	0	2	50	7	6	7	7	1	走要	200	普
ダイエー	出口	右投右打	外	.000	0	0	2	50	5	5	6	6	1		200	普
西武	柴田	左投左打	外	.143	0	0	2	50	7	6	6	7	0		280	新
西武	古屋	右投右打	二三外	.219	0	1	2	64	6	4	6	7	1		280	新
西武	玉野	右投右打	三	.176	0	2	2	50	6	5	5	7	2		300	普
西武	フェルナンデス	右投両打	三二	—	—	—	5	100	6	5	6	10	2		300	新外
西武	ジェファーソン	左投左打	一	—	—	—	4	105	4	5	4	4	3	途中	300	新外
オリックス	五島	右投左打	三一	—	—	—	1	57	6	8	8	7	0		233	新
オリックス	今村	右投右打	一三	—	—	—	1	61	8	8	8	8	0		279	新
オリックス	相川	右投右打	遊三	—	—	—	1	45	9	7	6	7	0		301	新
オリックス	福留	右投右打	二三	.077	0	1	2	50	9	6	4	5	0		240	普
オリックス	柳沢	右投右打	捕	.000	0	0	2	50	6	10	7	7	0		400	普

COMの思考を読もう

ＣＯＭと対戦した場合、投手でも野手でも、直球中心や強振多用など、そういったクセがある選手がいる。この一覧表を参考にして対戦しよう。特に投手の直球中心、変化球中心などは役に立つぞ。ただし、対人でやったときはその思考は参考にならないのであしからず。

セ・リーグ Central League

ヤクルトスワローズ SWALLOW

投手

選手名	利き腕	防御	球速	コ	ス	変化球 Sl	Cr	Fk	Sk	Sh	特殊	特殊能力	ペ	タ
石井一	左上左打	4.80	153	95	116	0	4	1	0	1		寸×、リリ○、ムラ、四球、反応、人気、先発、速球、調子	370	普
川崎	右上右打	3.85	147	155	153	1	0	1	0	4		左×、一発、人気、完投、先発、バ○、慎重	390	普
伊藤智	右斜右打	2.28	150	167	131	5	0	2	0	0	Vスライダー、高速スライダー	人気、完投、先発、速球、ケガ×	330	普
高木	左斜左打	3.79	142	167	120	3	3	0	0	2		クイ○、完投、先発、慎重	390	ベ
ハッカミー	左上左打	4.50	141	160	100	3	0	0	3	0		ラ×、勝運、牽○、先発、勝利	195	外
山部	左横左打	5.18	142	100	68	0	3	2	0	0		一発、四球、先発、勝利	280	普
田畑	右斜右打	5.26	145	130	84	1	1	3	0	0	チェンジアップ	四球	240	普
石井弘	左上左打	6.28	152	104	37	0	3	0	0	0		伸×、一発、四球、速球	280	若
五十嵐	右上右打	4.91	154	105	39	0	1	2	0	0		ラ×、伸×、四球、クイ×、速球、接戦リード	220	若
宮出	右上右打	5.82	143	131	50	0	1	3	0	0		ラ×	370	若
山本	左斜左打	3.38	147	154	39	0	4	2	0	0	チェンジアップ	打強、左○、回○、中A、ビハインド	250	普
高津	右横右打	2.18	145	185	35	0	3	0	5	0		切○、リリ○、人気、抑A、セーブ狙	220	普

野手

選手名	利き腕	守備	打率	本	打点	ミ	パ	走	肩	守	エ	弾	特殊能力	ペ	タ
古田	右投右打	捕	.302	13	71	5	106	9	14	15	7	2	捕◎、ブロ、人気	390	普
青柳	右投右打	捕	.309	3	21	4	90	7	8	8	8	2	チャ○、代打、打切、慎重	190	ベ
ペタジーニ	左投左打	一	.325	44	112	6	185	9	8	11	9	3	パワ、チャ○、逆境、広角、初球、粘り、威圧、盗○、積極	440	外
宇佐美	右投両打	二	.105	0	0	1	50	9	8	6	6	1		270	若
土橋	右投右打	二	.250	1	9	3	70	7	10	12	8	1	チャ×、ケガ×	240	ベ
城石	右投右打	二遊	.140	0	5	2	65	9	9	9	9	1	慎重	330	若
池山	右投右打	三	.221	8	23	2	111	7	11	8	8	3	チャ×、左×、ケガ×、人気、強振	250	ベ
宮本	右投右打	遊	.248	1	24	3	69	12	12	15	11	1	チャ×、内安、守要、走要	460	普
馬場	右投右打	三二	.251	0	14	3	60	6	10	12	8	1	チャ○、バ○、守要	270	普
副島	右投左打	外三一	.170	0	2	2	55	8	8	7	9	1	チャ×	180	普
岩村	右投左打	三	.294	11	35	4	109	10	10	7	2	2		500	若
稲葉	左投左打	外一	.265	2	22	3	88	11	10	10	9	2	チャ○、積極	230	普
高橋智	右投右打	外	.293	16	43	4	131	5	8	6	8	3	左×、三振、体当	290	ベ
本郷	右投左打	二	.118	0	1	2	70	8	6	5	4	0	慎重	260	新
度会	右投右打	外	.211	0	2	2	50	6	7	7	7	1		180	普
飯田	右投右打	外二	.210	0	3	2	59	13	12	13	8	1	チャ×、バ○、サブ×、守職、ケガ×、人気	220	ベ
真中	左投左打	外	.308	7	46	5	97	13	12	12	6	1	チャ○、左×、内安、ケガ○、走要	450	普
佐藤	右投右打	外	.341	13	48	6	106	9	12	10	8	2	左○、逆境、守要、慎重	230	ベ

広島東洋カープ CARP

投手

選手名	利き腕	防御	球速	コ	ス	変化球 Sl	Cr	Fk	Sk	Sh	特殊	特殊能力	ペ	タ
佐々岡	右上右打	3.27	145	184	159	3	4	0	0	1		切○、反応、人気、完投型、先発、スタミナ、バ×	300	ベ
横山	右上右打	3.42	148	160	115	0	2	4	0	0		ピ○、切○、先発、速球、100球、ケガ×	320	普
黒田	右斜右打	6.78	150	119	92	3	0	2	0	0		左×、寸×、一発、スロー、先発、速球	300	普
澤崎	右上右打	6.38	143	125	34	2	0	2	0	0		ピ×、先発	190	普
ミンチー	右斜右打	5.77	142	149	92	0	3	2	0	0	チェンジアップ	ラ×、先発	300	ベ外
高橋建	左斜左打	4.68	147	118	72	2	1	2	0	0		ピ×、一発	310	ベ
カンバーランド	左斜左打	ー	144	145	80	2	0	0	2	0			200	新外
山崎慎	右上左打	12.4	143	155	75	2	1	0	0	1		左×、スロー、中A	180	普
ウルソー	左斜左打	ー	147	135	45	0	0	1	3	0	チェンジアップ	中A、速球	200	新外
紀藤	右上右打	3.96	144	155	102	2	1	2	0	0		ピ×、ムラ、調子	230	ベ
山内	右上右打	5.89	139	130	68	3	0	2	0	0		寸×、リリ○	250	普
小林幹	右上右打	5.86	145	130	60	1	1	3	0	0		ピ×、打弱、抑A	260	普

野手

選手名	利き腕	守備	打率	本	打点	ミ	パ	走	肩	守	エ	弾	特殊能力	ペ	タ
西山	右投右打	捕	.238	4	25	3	78	7	7	8	9	1	左○、途中	230	ベ
瀬戸	右投右打	捕	.276	0	11	4	60	7	10	7	7	0	左×	230	ベ
木村一	右投右打	捕	ー	ー	ー	2	60	10	9	5	4	1	強振	500	新
浅井	左投左打	外一	.235	2	14	2	84	8	7	6	7	2	チャ×、打切、強振、途中	250	普
町田	右投右打	外一二	.243	8	28	3	95	5	8	7	8	3	粘り、打切、途中	260	ベ
嶋	左投左打	一外	.280	3	20	4	95	7	8	7	8	1	チャ○、代打	350	普
木村	右投両打	外二遊	.249	3	13	3	78	11	10	8	5	1	バ○、サブ○、走要、チーム○	280	普
兵動	右投右打	二三	.143	0	1	2	66	11	8	8	8	0	守要、ミート	250	新
ボール	右投右打	三一	ー	ー	ー	3	65	5	9	6	5	1	ミート、積極	330	新外
新井	右投右打	三一	.221	7	14	2	97	6	8	6	5	3	広角、三振、強振、慎重	330	若
野村	右投左打	遊三一	.291	6	42	4	86	9	10	9	6	1	初球、安定、ケガ×、途中	250	ベ
東出	右投左打	遊二三	.227	0	7	2	56	12	10	10	7	0	内安、バ×、チーム○	500	若
ディアス	右投右打	遊三二	.263	8	53	3	93	7	9	9	4	2	強振、積極	360	外
緒方	右投右打	外	.305	36	69	5	158	13	11	14	9	3	パワ、粘り、安定、走○、人気	310	ベ
前田	右投左打	外	.301	12	65	5	97	6	12	12	7	2	チャ○、固打、走×、ケガ×、人気、積極、途中	370	普
金本	右投左打	外	.293	34	94	4	154	11	10	9	5	3	パワ、走○、強振、慎重	310	ベ
福地	右投両打	外二	.240	0	1	3	90	11	9	5	6	0	走要、慎重	170	普
森笠	右投両打	外	.219	0	0	2	40	9	6	6	5	0	三振	200	新

阪神タイガース TIGARS

投手

選手名	利き腕	防御	球速	コ	ス	変化球 Sl	Cr	Fk	Sk	Sh	特殊	特殊能力	ペ	タ
薮	右上右打	3.95	145	130	132	3	1	2	0	0	高速スライダー	打弱、ラ×、負運、反応、先発、調子	410	普
星野伸	左上左打	3.85	132	155	130	0	6	2	0	0	スローカーブ	スロー、リリ○、クイ○、人気、完投型、先発	260	ベ
川尻	右横右打	4.52	140	178	101	2	1	1	2	0	チェンジアップ、スローカーブ	ラ×、牽○、先発、変化球、調子	320	普
中込	右斜右打	3.27	141	182	102	3	2	2	0	0		負運、牽○、先発、スタミナ	190	ベ
ミラー	右上右打	5.98	151	128	91	2	1	0	0	1		ピ×、左×、スロー、先発、スタミナ	230	外
山崎	右上右打	2.40	144	146	53	4	0	2	0	0	チェンジアップ	左×、ビハインド	290	普
竹内	右斜右打	3.51	142	157	42	3	0	2	0	0		ビハインド	250	普
福原	右上右打	4.09	152	148	45	3	1	0	0	0		ピ○、左×、勝運、回○、速球	440	若
伊藤	右横右打	3.21	138	190	37	2	3	0	2	0		伸○、回○、中A、ケガ○	180	ベ
遠山	左横左打	2.09	137	187	32	2	3	0	0	3		左○、伸○、切○、回○、人気、接戦リード	170	ベ
田村	左横左打	4.64	138	127	28	2	2	0	0	0		左○、ラ×、回×、ポー、接戦リード	140	ベ
与田	右上右打	9.00	145	120	35	2	0	1	0	0	SFF	伸×、回×、ケガ×	110	ベ

野手

選手名	利き腕	守備	打率	本	打点	ミ	パ	走	肩	守	エ	弾	特殊能力	ペ	タ
矢野	右投右打	捕	.304	3	27	5	76	9	10	9	8	1	左○、内安	380	普
北川	右投右打	捕	.152	0	1	2	78	6	10	6	8	2	チャ×	190	普
和田	右投右打	二三	.302	3	23	5	65	6	6	9	10	1	チャ×、流打、バ○、ミート、慎重、途中、チーム○	240	ベ
今岡	右投右打	遊二	.252	6	39	3	83	9	11	9	5	2	チャ×、盗×、エラー	760	若
大豊	左投左打	一	.341	18	39	4	139	5	6	4	5	3	パワ、逆境、初球、三振、代打、体当、打切	180	ベ
田中	右投左打	二遊	.241	0	17	3	59	12	9	10	7	1	左×、内安、盗○、ヘッド、守要、走要	500	若
星野修	右投左打	三二遊	.276	2	19	4	82	8	8	8	6	1	守要	250	普
バトル	右投右打	三	ー	ー	ー	2	110	5	9	5	6	2		390	新外
的場	右投右打	遊	ー	ー	ー	2	60	9	9	9	5	1		300	新
塩谷	右投右打	三外二	.282	3	7	4	86	8	7	7	8	2		220	普
八木	右投右打	一外	.182	1	8	2	89	6	6	6	6	1	打切、途中	140	ベ
濱中	右投右打	外三	.200	0	4	2	75	8	7	6	6	1		300	若
広澤	右投右打	外一三	.143	1	1	2	120	8	5	5	5	3	広角、三振、強振、途中	120	ベ
坪井	左投左打	外	.304	5	43	5	90	11	9	8	6	1	チャ○、左×、内安、固打、初球、粘り、バ×、盗×、送○、人気	820	若
檜山	右投左打	外	.256	8	37	3	98	7	8	7	8	3	チャ○、左×、初球、代打、途中	320	普
新庄	右投右打	外	.255	14	58	3	120	12	14	14	8	3	バ×、走○、人気	410	普
高波	右投両打	外	.100	0	1	1	30	12	8	10	7	0	チャ×、左×、ヘッド、守要、走要	170	普
タラスコ	右投左打	外	ー	ー	ー	3	100	9	10	9	6	2		390	新外

登録外選手データ

野手

	選手名	利き腕	守備	打率	本	打点	ミ	パ	走	肩	守	エ	弾	特殊能力	ペ	タ
オリックス	嘉勢	左投左打	外	.147	0	6	2	55	9	11	8	11	0	守要	320	普
	田中	右投左打	外	.154	0	0	2	70	9	7	6	6	0		270	普
	藤立	右投右打	外	.176	1	2	2	70	6	6	5	5	0	左○、打切、途中	303	ベ
ロッテ	天野	右投右打	三	.107	1	3	1	70	8	8	4	4	1		200	若
	立川	右投右打	外	.136	0	0	2	80	7	9	6	6	2	ケガ×、打切	210	若
	秦	右投左打	外	.143	0	0	2	50	6	7	5	4	2	打切	160	ベ
	バリー	右投両打	外	ー	ー	ー	2	82	9	8	9	8	1		400	新外
	於保	左投左打	外	.222	0	0	1	70	10	8	5	5	0	走要	210	若
	早川	右投右打	外	.091	0	1	1	50	7	7	5	6	0		200	普
日ハム	荒井	右投左打	捕	.364	0	0	2	56	6	8	7	7	1	積極	150	普
	田中賢	右投左打	遊	ー	ー	ー	2	53	7	9	8	6	1		160	新
	古城	右投左打	三遊	.100	0	0	1	48	10	8	8	8	1	走要	180	新
	阿久根	右投両打	二三	.000	0	0	1	62	9	7	5	5	2	左×、走要	180	新
	中村	右投右打	外	.176	0	4	2	78	8	6	8	9	1	ケガ×	200	普
	大貝	左投左打	外	.182	0	0	1	50	6	8	7	6	0	左×、積極	160	普
近鉄	衣川	右投左打	捕	.000	0	0	3	65	6	7	6	8	1		400	若
	前田	右投右打	遊	ー	ー	ー	2	50	6	7	6	7	1		150	新
	鷹野	右投右打	外	ー	ー	ー	2	60	7	7	6	6	1		220	新
中日	井端	右投右打	二遊	ー	ー	ー	2	65	11	9	9	7	1		600	新
	荒木	右投両打	外遊	.250	0	0	1	50	11	9	9	10	0	守要	580	若
	ショーゴー	右投左打	外	ー	ー	ー	2	80	9	8	7	7	2		600	新
巨人	小田	右投右打	捕	.167	0	2	2	50	6	11	5	7	0		240	新

野手

	選手名	利き腕	守備	打率	本	打点	ミ	パ	走	肩	守	エ	弾	特殊能力	ペ	タ
巨人	大野	右投右打	外	ー	ー	ー	2	55	10	9	6	8	0		240	新
	杉山	右投右打	捕	.184	2	9	2	90	6	8	6	8	0	バ×	200	普
横浜	福本	右投右打	三	.333	0	0	2	50	8	8	6	6	1		265	新
	七野	右投左打	二三	ー	ー	ー	1	80	6	8	6	6	2		275	新
	石井義	右投左打	三	ー	ー	ー	2	62	8	7	7	7	1		370	普
ヤクルト	鮫島	右投右打	捕	.000	0	0	2	50	7	6	5	5	1		180	普
	野口	右投右打	遊	ー	ー	ー	2	60	6	7	6	8	2		300	新
	三木	右投両打	一	.000	0	0	1	70	7	7	7	7	2		300	若
	ユウイチ	左投左打	外	ー	ー	ー	1	60	6	6	5	4	1		260	新
	ロブロ	右投両打	二	ー	ー	ー	3	100	6	8	8	8	2		250	新外
広島	田村	右投右打	捕	ー	ー	ー	1	50	8	6	5	5	0		300	普
	玉木朋	右投右打	遊二	.294	0	0	2	40	8	7	7	7	0		200	若
	朝山	右投右打	外	ー	ー	ー	2	12	10	9	9	8	0	守要、途中	200	新
阪神	カツノリ	右投右打	捕	ー	ー	ー	1	75	6	7	6	6	2		250	普
	平尾	右投右打	二	.200	1	4	1	60	9	7	8	7	1	守要、走要	250	普
	佐々木	左投左打	外	.273	1	6	3	90	7	7	7	8	2		150	ベ
	橋上	右投右打	外	.214	1	3	2	52	6	6	6	6	1	打切	150	ベ
	吉田浩	左投左打	外	.241	0	3	3	57	6	7	7	7	1		250	普

現実のペナントと違う〜

選手データは去年の成績が参考にされている。だから現在のペナントとは違った面も出てくるのも仕方ないこと。特に広島や阪神ファンは残念だろうけどガマンしましょう。とはいってもまだ現実のペナントも始まったばかり（現在４月29日）でどうなるか。特に阪神は去年も…ねえ。

爆釣

Bass Rush バスラッシュ
～ECOGEAR PowerWorm Championship～

N64	バスラッシュ ECOGEAR PowerWorm Championship	発売中
	●ビスコ●ＥＴＣ●１人用●256M　Ｂ　振　※	￥7,800

初心者から上級者までバス釣りの楽しさが体感できる『バスラッシュ』の魅力と共に、バス釣りの基本やさらにはトーナメントモードを勝ち抜くためのコツを紹介。釣りゲーファンならずとも一見の価値ありです!!

釣力UP　5つのポイント

バス釣りの基本となる５つのポイントを解説。これさえ覚えれば釣力アップ間違いなし!!

ただやみくもにキャスティングし、リールを巻いているだけでは、なかなかバスを釣り上げることはできない。ここではバス釣りの基本的なポイントについて、カンタンに解説していくぞ。

1　水しぶきに注意

水面の水しぶきは、バスから逃げている小魚が起こしていることが多い。だから、水しぶきが上がった場所にはバスがいる可能性が高いんだ。狙ってみよう。

⬅水しぶきが上がったら、その場所を狙ってキャスティングしてみよう。

2　障害物を狙おう

バスは障害物のそばに集まる習性がある。杭など水上から見える障害物の近くを狙ってみよう。また水の中に沈んでいる木の近くなどもバスが集まりやすいぞ。

⬅障害物の下にバスが集まっていることが多いので狙ってみよう。

3　フッキングタイミングを覚えよう

フッキングタイミングが遅いとルアーは外れやすくなってしまう。バスが食いついたら素早く操作をして、「FISH!!」の文字が赤になるタイミングを覚えよう。

⬅文字の色は赤、黄、青の3種類があって、順番に外れやすくなる。

4　ガイド表示をよく見よう

フッキングのあとは画面のガイド表示に従って、ロッドを操作しラインを巻いていこう。ガイド表示に従わないとラインが切れたり、ルアーが外れてしまうぞ。

⬅3Dスティックを倒さなかったり、リールを巻きすぎたりしないように。

5　カメラアングルを切り替えよう

Ⓡでズームイン・ズームアウト、Ⓩで視点切り替えができる。情況に応じたアングルに切り替えて、バスの位置確認をしたり、ルアーで誘ったりしていこう。

⬅真上からの視点やズームアップの視点をうまく使い分けていこう。

　※つりコン64対応

トーナメントを勝ち抜くには？

トーナメントモードをクリアするための実戦的なテクニックを紹介するぞ！

制限時間内に釣り上げてキープした魚５匹の合計重量を競うトーナメントモード。季節や対象となる魚が決まっているほか、クリアするためには一定の成績を残す必要があるのだ。

1 季節や時間の変化を考える

バスは朝と夕方なら浅めのポイント、昼は深めのポイントに移動していることが多い。こうした、時間や季節などによって変わるバスの居場所を考えて、ポイントを選んでいこう。

➡フリーフィッシングで確認しておくといいぞ。

コンディションセレクト
野尻湖

	季節	5月
	天候	晴れ
水温 16℃	開始時間	AM 8時
水質 クリア	時間進行	する

2 数匹釣ったらポイントを移動

いくら多くのバスが集まるポイントでも、数匹釣るとバスが散らばって釣りにくくなる。時間に制限のあるトーナメントでは、数匹釣ったら新しいポイントに移動する方が効率がいいぞ。

➡ひとつのポイントにこだわらずに移動しよう。

3 ルアーテクニックをマスターせよ！

バスがルアーに食いつかなければ釣り上げることはできない。基本的なルアーの動かし方を覚えよう。

⬆ルアーごとに効果のあるテクニックが違う。それらをうまく使いわけよう。

⬅バイブレーションのルアーならリーリングとポーズでカンタンに誘えるので初心者にもオススメ。

リーリング	一定の速度でリールを巻いていくこと。ルアーによっては、このテクニックだけでバスに対して効果のあるものもある。
ポーズ	いっさいの操作を止めること。ルアーの動きを一瞬止めることでバスにルアーを狙いやすくする効果がある。
ロッドアクション	ロッドを操作してルアーにアクションをさせるテクニック。リールを巻きながら行うと効果が高くなる。
ヒラ打ち	水中の岩などの障害物にルアーを当てていくテクニック。バスに対するルアーのアピール度が増す。引くと沈むルアーで使うと有効。

忠実に再現された湖・魚

『バスラッシュ』では膨大なデータを元にして、湖や魚が忠実に再現されているのだ!!

実在する湖が忠実に再現され、そこに生息する魚の種類や動きなども、本物そっくり。当然、狙った魚を釣り上げるにも、実際と同様のアプローチで攻略する必要があるのだ。

1 トーナメントを勝ち抜き湖を増やす

各トーナメントをクリアすることで、次の舞台となる湖がフリーフィッシングモードで選択可能になる。またこれ以外にも、幻の魚が釣れる湖があるらしいぞ。

登場する湖は６つ	
河口湖	北浦
野尻湖	霞ケ浦
琵琶湖	池原ダム

⬆実際の湖の風景がとり込まれているから、まるでその湖にいるような気分が味わえる。さらに湖のポイントごとの特徴や湖底の地形なども再現されているのだ。

2 バス以外にもいろんな魚が！

忠実に再現された湖だから、当然釣れる魚もバスだけではない。バス釣りで慣らした腕を、今度はこれらの魚相手にふるってみてはどうだろう。実際にはお目にかかれない、幻の魚を釣り上げることができるかもしれないぞ!?

カムルチー

コイ

⬆近年ではその数が激減し、めったに釣れない幻の魚とされているイトウも登場。

RPG

ぬし釣り64 潮風にのって

N64

●ビクターインタラクティブソフトウェア ●5月26日発売
●¥6,800 ●1人用
●256M ●L 振 ※

今回は兄、妹の冒険序盤となる北海の離島と防波堤で起こるイベントを攻略。

攻略ポイント ●このゲームはとにかく人から情報を集めるのが基本。イベントで釣る魚の情報なら、だいたいそのマップにいる人から話を聞ける。魚の居場所とエサさえ聞いておけば、釣れないということはまずないだろう。

兄誠一郎編

誠一郎でプレイする場合、まずイトウ釣りが難しいところ。だが、これさえ乗り越えてしまえば、あとはどんな魚釣りも楽に感じられるはずだ。

北海の離島

イトウ釣りのイベントをこなしたら、必ず家に帰って両親に結果を報告しよう。そうしないと、船宿へ行っても船宿屋さんが船を出してくれないのだ。

救命胴衣とタライを手に入れる

救命胴衣を持っているのは、釣具屋を上に行ったところにいるおじさん。カラフトマスを持っていくと交換してくれるぞ。カラフトマスが釣れるのは八百屋を上に行った海のあたり。エサはオキアミを使えば簡単に釣れるはずだ。タライは、自分の家のそばでタライに乗って釣りをしている人に、200円かシシャモ2匹と交換してもらえる。シシャモは海の一番右はしで、オキアミを使うと釣れる。

⬆この位置からだと釣りやすい。大きな魚影をねらっていけば簡単だ。ウサギメアイナメがかかることもあるぞ。

⬆シシャモを釣るベストポイントはここ。マップの一番右はしになる。陸地から釣る場合は、なるべくここに近い位置で。

イトウ釣り大会で優勝する

この大会で優勝するには、190cm以上のイトウを釣らなくてはならない。それには初期装備のサオではつらいので、まず釣具屋でスピニングルアーロッド9Fを買おう。エサ（ルアー）は、最初から持っているフローティングミノーをつければOKだ。イトウはとにかく動きが激しいので、ラインを巻きすぎないよう慎重に操作するようこころがけよう。

⬅⬆オススメの場所は左の写真のほう。ここで魚影がなくなったら、上の写真の場所へ。

集めておきたいアイテム

- ●カニのカード……宿屋にいる女の子からもらえる
- ●ネコのカード……宿屋の中にあるタンスの引き出しの中
- ●ニジのカード……魚屋の中にあるタンスの引き出しの中
- ●緑の石……公園にある黄色い宝箱の中。黄色の鍵が必要
- ●金色の石……マップ左、橋の近くにいる女子高生がくれる
- ●黄色の鍵……釣具屋にいるお客さんからもらえる
- ●赤色の鍵……公園にある黄色の宝箱の中
- ●ふえの形をした鍵……マップ左上の民家の引き出しの中

防波堤

ここでのイベントはひとつだけ。メガネを船宿屋さんに渡せば次のマップに進めるが、石などあとで必要となるものも多いので、しっかり取っておこう。

船宿屋さんのメガネを手に入れる

船宿屋さんのメガネは宿屋の右上にいるおじいさんが持っていて、カワハギ2匹か1000円と交換してくれる。カワハギは、突き出た防波堤がV字になっているところの間で釣れる。エサはオキアミを使えばいいぞ。

➡ここにいる小さな魚影をねらってキャスティングしよう。

集めておきたいアイテム

井戸の中にあるふたつの宝箱を開けるためには、中にいるおじいさんの出す3つの条件のうち、ひとつをクリアしないとダメ。その条件のひとつ、ハゼを2匹釣ってくるを選んだときは、右の写真のポイントで釣ろう。エサはゴカイを使えば簡単に釣れるだろう。

⬆小さい魚影のあるところをねらおう。

- ●ジョウロのカード‥八百屋の右にある民家のタンスの中
- ●銅色の石……釣具屋の上にある民家のタンスの中
- ●赤色の石……八百屋の右にある民家の引き出しの中
- ●朱色の石……井戸の中にある赤色の宝箱の中
- ●銀色の石……井戸の中にある赤色の宝箱の中

釣り上げ時のポイント

全魚に共通する、釣り上げ時のコツをひとつ。魚は水面近くに来たときに暴れる確率が高い。水面に魚が近づいたら、たとえ魚が暴れるそぶりを見せなくてもラインの巻き取りを一度止めるほうがいいぞ。この作業をこなしておけば、釣り上げ時も安心だ。

妹亜由美編

亜由美のストーリーをプレイすると、いろんな人から「花言葉」を教えてもらえる。花言葉は、聞くだけで自動的にノートに記入されていくのだ。

北海の離島

ここではまず熱帯魚図鑑を手に入れるイベントをこなそう。タライ入手のとき、お金ではなく魚を釣って条件をクリアすれば、救命胴衣ももらえるぞ。

熱帯魚図鑑&飼育ノートを手に入れる

熱帯魚図鑑を持っているのはすし屋のおかみさん。ヒラメを釣って持っていけば、図鑑といっしょに飼育ノートもくれるのだ。ヒラメのいるポイントは船宿屋さんの正面にある海。ポイントとしては、テトラポットのある防波堤の右側のほうをねらうといいだろう。エサは「小さな魚」でないと釣れないので、釣具屋で先に買っておくこと。この付近には大きい魚影と小さい魚影があるが、大きいほうがヒラメなのでそちらをねらって釣るといいぞ。

➡このあたりで釣るのがオススメ。くれぐれもエサは「小さな魚」に変えておくのを忘れないように。

集めておきたいアイテム

- ●金色の石……………マップ左上にある民家の食器だなの中

救命胴衣とタライを手に入れる

タライは、自分の家の近くにいるタライに乗ったおじさんに、200円またはアメマス2匹と交換してもらえる。アメマスだと救命胴衣もあわせてもらえるのでオトクだぞ。アメマスを釣るには、釣具屋のヨコにある川がオススメ。30円のスプーンを買って、ルアー釣りをするとうまくいくはずだ。救命胴衣は釣り大会会場内の釣具屋で買うこともできる。

⬆値段は50円となかなかリーズナブル。

⬆ルアーを引きつつここで釣ろう。

教えてもらえる花言葉

- ●アヤメ……八百屋にいるおじいさんから
- ●スミレ……公園にいる女の子から
- ●フクジュソウ…公園にいる女の子から（2回めの会話）
- ●アサガオ…マップ左下の民家にいるおじいさんから
- ●赤いチューリップ…マップ左下の民家にいるおじいさんから（2回めの会話）

防波堤

先のマップに進むだけなら船宿屋さんのケガを治すだけでいいのだが、あとのことを考えると、カッパと仲良くなっておくとオトクなことが多いぞ。

船宿屋さんのケガを治す

船宿屋さんのケガを治すには、塗り薬が必要になる。この塗り薬はマリつきをしている女の子の近くの井戸の中にいるおじいさんが持っていて、ハゼを2匹釣ってくるか、カクチックで勝つか、500円払うかの、いずれかの条件をクリアすればもらうことができるぞ。ハゼ2匹を選んだ場合は、防波堤の一番左側の、タライで釣りをしている人の近くで釣ってみよう。エサはゴカイをつけること。

⬆井戸はマリつき女の子の近く。

⬅ハゼはここで釣ろう。

教えてもらえる花言葉

- ●赤いバラ………釣具屋の上にある民家にいる女子高生から
- ●タンポポ………釣具屋の上にある民家にいる女子高生から（2回めの会話）
- ●ピンクのチューリップ…魚屋の右にある民家にいるおじさんから

カッパのヒロタカと仲良くなる

カッパのヒロタカがいるのは釣具屋の前。話しかけて質問に「親切に道を教えてあげる」→「傷薬を塗ってあげる」→「お友だちになってあげる」と答えていけば、仲良くなってヒーターをもらえる。ここで違った選択肢を選ぶと、二度と仲良くなれないぞ。

⬆この先で会うこともあるのだ。

集めておきたいアイテム

宿屋の前にお金がなくて困っている兄妹がいるが、この兄妹に200円をあげると幻のサオについての情報を教えてもらえるぞ。ただし、このサオが手に入るのはずっと先のことなのだ。

⬅困っている人は助けてあげるといいことが。

- ●黄色の鍵……………廃墟の赤色の宝箱（ギターの形をした鍵が必要）
- ●大きな栗の木の下での譜面……宿屋の奥にあるツボの中
- ●銀色の石……………釣具屋の上にある民家のタンスの中
- ●緑色の石……………井戸の中にある黄色の宝箱の中

ルアー釣りのポイント

ルアーで魚を釣るときは、魚が食いつく瞬間が勝負。魚が食いついたら、針が外れないように「キュッ」という音がするまで少し引っ張ってみよう。こうすれば針が外れて逃げられることも少なくなるはずだ。しかし、やりすぎると糸が切れるので加減すること。

ウラワザの研究所

いうまでもなく、今回も2ページです。大作ソフトがでると、真っ先に特集ページの圧力がかかるのがウラ研。そんなウラ研だけど、がんばってとっておきのネタを今回も大公開なのです！

N64情報も満載「電撃ウラワザ王」今年度版絶賛発売中!!

N64 星のカービィ64

ふたつのウラワザをどどーんと大公開だ!!

まずクリスタルを全部ゲットして、入手率を100%にしよう。その後出現するレベル7のファイナルスターをクリアすると、オプションにミニゲームの「ぼすぶっち」、ムービーの中に「ぜんぶみせろ」が追加される。　**熊本県　耶比丘剛くん**

⬅大変かもしれないけれど、クリスタル入手率を100%にしてクリアしよう。

ぼすぶっち

このモードは、いままで戦った各ステージのボスと連続で戦うことができる。このときの設定は残り人数が1で、体力の回復もできない。かなりキツイ条件だけど、気合を入れてチャレンジしてみよう。

⬅ステージ一のボスから順番にラスボスまで戦うぞ。

ぜんぶみせろ

オプションにあるムービーの項目。条件を満たすと、この中に「ぜんぶみせろ」が追加される。このモードは今までゲームの中で見たことのあるムービーを最初から最後までとおして見ることができる。

⬅わざわざ項目をひとつずつ選択する必要がなくなる。

N64 糸井重里のバス釣りNo.1決定版!

カエルくんも気づかない隠れアタリ

通常はアタリがあるとカエルくんが反応して教えてくれる。しかし、ルアーを投げ込んだ直後だと、音も振動もしないのにアタる場合があるのだ。　**大阪府　重井糸里くん**

⬆隠れアタリを見極めれば、大物が釣れる可能性もぐ〜んとアップするぞ。

まずは道具の選択。ルアーはノーシンカーリグにグラブワームを選択。色は天候や季節に合わせて選ぼう。そのほかは初期状態のままでOK。

⬅一番オススメなのがこの組み合わせだ。

かかすみにある塔などの、深いところにある障害物のすぐそばめがけてルアーを投げ込む。自動巻き取りはOFFにしておこう。

⬅ギリギリを攻める。風向きには注意しよう。

ノーシンカーの場合、ロッドを動かさずにそのまま沈めていく。このとき、ワームが一瞬不規則な動きをしたらそれが隠れアタリだ。

⬅アタリの確率は高め。一瞬の動きを見逃すな。

アタリのあと、一呼吸おいてからフッキングすれば、見事バスがヒット。これらのルアー以外でも、糸がたるんだ状態だと隠れアタリするぞ。

⬅この釣り方だと、大物がラクに釣れるのだ。

イラスト／いりえまさよ

お詫びと訂正

6月号『バイオハザード２』のレオン＆クレアの無敵コマンドの表記が間違っていました。正しくはロード画面で✚↓、↓、↓、↓、←、←、←、←、Ⓛ、Ⓡ、Ⓡ、Ⓛ、Ⓒ↑、Ⓒ↓を入力です。試してもできなかった皆さん、本当にごめんなさい。（所長）

N64 トップギア・ラリー2
楽しい機能満載のコマンド大公開!

『トップギア・ラリー2』を何十倍にもおもしろくするオトクなコマンドが見つかったので、教えちゃうぞ。やり方は、フラッグの画面で、下のコマンドを入力するだけだ。いろいろな効果のコマンドを試して遊ぼう！

編集部情報

フラッグのシーンで下のコマンドを入力

⬆コマンドは、一度のプレイでいくつでも入力することができるぞ。

コマンド	効果
Ⓛ、Ⓩ、Ⓢ、✚↑、↑	No Damage or Failures 車がダメージを受けなくなる
Ⓩ、Ⓒ→、Ⓛ、✚↑、→	Chuddy World View 上から押しつぶされた車体になる
Ⓒ↑、Ⓩ、Ⓢ、✚↑、↓	Upside Down World 画面の上下が逆になった状態になる
Ⓩ、Ⓒ←、Ⓡ、✚↑、→	Speed Warp View 前方視点でスピード感がアップする
Ⓡ、Ⓒ→、Ⓢ、✚↓、Ⓩ	Wobble Tire タイヤが卵型になり、車体がゆれる

N64 ガントレット レジェンド
4人の隠しキャラでプレイ!

➡ロープがぶら下がった怪しい木を発見。根元をチェックだ！

最大4人で遊べることで人気のA・RPG『ガントレット レジェンド』。本作に隠しキャラが存在することはもう知ってるよね！　今回はその5キャラ中4キャラの出現条件を大公開。下の表にある秘宝庫内で50枚のコインを獲得すれば使えるぞ！

編集部情報

キャラ名	秘宝庫入り口
ファルコネス	城の領域の秘宝庫入り口：宝庫ステージ（Ⅳ）の出口に向かう通路に面した部分
ジャッカル	氷の領域の秘宝庫入り口：野営ステージ（Ⅱ）の終盤にある積荷の迷路内
サマナー	戦場の秘宝庫入り口：塹壕ステージ（Ⅰ）の赤い岩で隠されたスイッチで開くサクの中
タイグレス	空の街の秘宝庫入り口：野原ステージ（Ⅰ）終盤の木の下にあるスイッチで開く扉の中

GB パワプロクンポケット2
カンタンに能力値をみることができる

サクセスと、おまけの中にある戦争編をプレイしているときにⓈを押すと、育てている選手の能力値をすぐに見ることができるのだ。めんどうな操作ナシに、選手の能力をこまめにチェックしよう。

岡山県　中村達也くん

サクセス&戦争中Ⓢを押す

⬅選手の能力がこまめにチェックできてラクチンだぞ。

GB マリーのアトリエGB　エリーのアトリエGB
地球儀が吹っ飛ぶ!!

アトリエには地球儀があるが、この地球儀に向かってⒶを連打すると、地球儀の回転スピードがどんどん速くなる。そのまま連打し続けると、最後には地球儀が吹っ飛び、壊れてしまうのだ。

滋賀県　宮内朝香さん

地球儀に向かってⒶを連打

⬅壊れた地球儀を直すことはできないので注意しよう。

旧担当さんありがとう&さようなら

今号から、鬼編集M田さんから、㊢さんという心優しい編集さんにかわりました。これからは新担当さんとこれまで以上に役に立つウラ研にしていこうと思います。みなさんよろしく！　来月号からは『ゼルダ』&『パワプロ』のウラワザで盛り上がりたいので、おハガキ待ってるよん♪

ハガキ&FAXの書き方

まず、ゲームタイトル、ウラワザの内容を書こう。そしてウラワザの方法をくわしく書いて、キミの郵便番号、住所、氏名、電話番号を記入して送ろう。

〒101-8305　(株)メディアワークス
電撃NINTENDO64編集部
「ウラワザ研究所」係まで
(郵便番号を忘れずに)

FAX 03-5281-5221

ウラワザの　投稿待ってる　新担当

※電話でのウラワザに関するお問い合わせには、一切お答えできませんのでご了承ください。

賞品リスト

級	内容
博士級	レイコをめっちゃ興奮させたウラワザには￥12,000ぶんのおもちゃ券を。
助手級	アナきんを抱腹絶倒させたウラワザには￥8,000ぶんのおもちゃ券を。
お手伝い級	お手伝いを存分に楽しませたウラワザには￥5,000ぶんのおもちゃ券を。
所長級	ジルベールしのをソノ気にさせたウラワザには￥1,500ぶんのおもちゃ券を。

ゲーム好きなキミのマストアイテム♥「電撃ウラワザ王」要チェキ!

とりあえずさ、ウラワザらしきものを見つけたらここに送ってみようよ～！　約束だヨ!!

期待の大作の最新情報到着！

N64では『ムジュラ』『パワプロ』と盛り上がってますが、GBも負けてません。『スターオーシャン』など、夏頃に発売が予定されている期待の大作がめじろ押しです。今回は、それらのソフトの最新情報を、ド〜ンと紹介しちゃいます。

STAR OCEAN® BLUE SPHERE

スターオーシャン ブルースフィア

夏発売予定　価格未定　●エニックス●RPG●32M　B●通信対応

今回も情報満載でお届け！

大人気RPGの最新作がGBで登場！　PS版の続編となるオリジナル作品で、システムも前作以上にパワーアップしているのだ。

新たに判明したバトルやスキルのシステムを紹介！

⬆GBながらも、雰囲気はバッチリ再現！

銀河を舞台にした壮大なRPG『スターオーシャン』シリーズの最新作。今作は、PS版『セカンドストーリー』の2年後の物語。このシリーズならではの「スキル」や「アイテムクリエーション」などの魅力的なシステムも、PS版以上にパワーアップしているのだ。今回は、バトルやスキルのシステムを紹介するぞ。

クロードたちの新たな冒険の舞台

BATTLE

移動もできるリアルタイムバトル

バトルはリアルタイムシステム。また、横方向へ移動することも可能で、モンスターの攻撃をかわしたり、後ろから魔法で攻撃したりと、キャラの位置を考えて戦うことも重要なのだ。なお、戦闘中に操作できるキャラはひとり。そのほかのキャラは、それぞれ決められた作戦にしたがって行動する。セレクトボタンで操作するキャラを変更することができるぞ。

⬆遠くから攻撃しても命中しないので、まず敵に近づこう。

⬆作戦はキャラごとに設定することができるぞ。

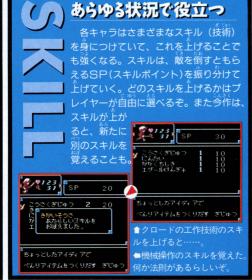
SKILL

あらゆる状況で役立つ

各キャラはさまざまなスキル（技術）を身につけていて、これを上げることでも強くなる。スキルは、敵を倒すともらえるSP（スキルポイント）を振り分けて上げていく。どのスキルを上げるかはプレイヤーが自由に選べるぞ。また今作は、スキルが上がると、新たに別のスキルを覚えることも。

⬆クロードの工作技術のスキルを上げると……。

⬅機械操作のスキルを覚えた。何か法則があるらしいぞ。

はみだし通信　メンバーチェンジ：仲間はたくさん登場する予定だが、通常は3人パーティで冒険する。そのほかの仲間は宇宙船に待機していて、メンバーチェンジは宇宙船内で行うのだ。キャラごとに能力やスキルなどに特徴があるので、冒険する場所に合わせてメンバーを選択しよう。

第一報 サバイバルキッズ2 脱出!! 双子島!

7月19日発売　¥4,500●コナミ●RPG●8M　B●通信対応

無人島から脱出するために、食べ物を集め、水を確保し、火をおこして……と、実際のサバイバルのような感覚が楽しめるRPGの第2弾。キミは無人島から無事に脱出できるかな?

無人島から脱出せよ! サバイバルRPGの第2弾!

無人島でサバイバル生活をしながら、脱出を目指すRPGの第2弾。双子の兄弟ヤマトとムサシが「BB団」に連れ去られてしまうところから物語は始まる。アイテムの合成や狩りなど、サバイバル・テクニックを駆使して島内をすみずみまで探検するのだ。今回は合成したアイテムの材料をレシピで確認できるようになり、より遊びやすくなったぞ。

➡無人島から脱出するために、サバイバル生活をしながら島内を探検しよう。

➡冒険の舞台となる無人島は、リモ島とイシモ島のふたつ。

無人島から脱出するためのサバイバル講座

無人島から脱出するためには、島内のいたるところを探検しなければならない。そのためには、道具を作り、食料を集め、野生動物から身を守るサバイバル技術が必要だ。さまざまなテクニックを身につけ無人島から脱出するのだ。

アイテム作成

⬆探検して手に入れた材料を組み合わせて、新しいアイテムを作るのだ。

食料の入手

⬆動物を倒して肉をゲットしたら、たき火で焼いてから食べよう。

家は重要拠点

⬆家は雨や危険な動物から身を守ってくれる。アイテムの保管もできる。

第一報 おじゃる丸 月夜が池のたからもの

6月発売予定　¥3,980●サクセス●ETC●16M　B●通信対応

アニメ「おじゃる丸」がボードゲームになったぞ!　コマイヌ兄弟や小鬼トリオなど、ゆかいな仲間たちが登場し、「おじゃる丸」の世界をとことん楽しめるソフトなのだ。

楽しい4つのミニゲーム

ミニゲームに勝つと相手のアイテムを奪うことができるぞ。

⬅音楽に合わせて、おじゃる丸を踊らせるのだ。

⬅パーツをうまく並べて顔を完成させるのだ。

⬅でんボの言った文と同じ文章を入力しよう。

⬅飛んできたまりをタイミングよくけり返そう。

おじゃる丸がみやびなものを集めまくる!

月夜が池で見つけた「金の鈴」をめぐって、おじゃる丸とコマイヌ兄弟が「みやびなもの勝負」で対決することになったぞ。勝負は月光町を舞台にスゴロク形式で行われ、マスごとに置かれたアイテムを集めながらゴールの月夜が池を目指すのだ。途中、ミニゲームで対決して、アイテムを取り合うこともできるぞ。

➡簡単なルールでだれにでも遊べるスゴロク形式なのだ。

⬆マスに止まると、困っている人に出会うことも。助けてあげるとポイントがアップするぞ。

⬅持っているアイテムの合計ポイントが高い方が勝ちだ。

はみだし通信 『サバイバルキッズ』追加情報：冒険の舞台はリモ島とイシモ島のふたつで、オープニングの選択肢によってスタート地点が変わるのだ。「BB団に抵抗する」を選ぶと、ヘリから落ちてリモ島の浜辺から。「BB団にしたがう」を選ぶと、イシモ島の旧軍基地から始まるぞ。

第一報 ダンスダンスレボリューションGB

夏発売予定 価格未定●コナミ●ETC●16M GBカラー専用

アーケードやPSで立て続けに大ヒットを記録した『D・D・R』が、いよいよGBに登場！ 専用の指コントローラがついているので快適なプレイを楽しむことができるぞ。

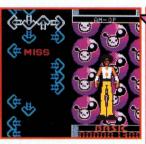
大人気ダンスゲームをGBでもダンス!ダンス!!

専用コントローラで快適プレイ!

アーケードで人気のダンスゲーム『D・D・R』がGBで登場。曲のリズムに合わせて落ちてくる矢印と同じ方向のボタンをタイミング良く押そう。失敗せずに連続して押せばコンボの回数が増えて高得点だ。専用の指コントローラで快適な操作ができるぞ。

Let's ダンス ダンス

⬆指コンを使うことにより上下、左右のボタンを同時に押せるのだ。

収録曲リスト

曲名
HAVE YOU NEVER BEEN MELLOW
butterfly
PARANOiA
I BELIEVE IN MIRACLES
BOOM BOOM DOLLAR
BAD GIRLS
IF YOU WERE HERE
DUB I DUB
HERO
BRILLIANT 2U
AM-3P
SP-TRIP MACHINE~JUNGLE MIX~
PARANOiA MAX~DIRTY MIX~
EL RITMO TROPICAL
LOVE
DAM DARIRAM
La Senorita

続報 メダロット3 カブトバージョン クワガタバージョン

7月発売予定 ¥4,300 ●イマジニア●RPG●32M B GBカラー専用●通信対応

ロボットのペット「メダロット」どうしを戦わせるロボットバトル(ロボトル)が熱い、人気シリーズの第3弾が登場！ GBカラー専用となり、新要素満載で大幅にパワーアップしているのだ。

新アイテム「メダリア」でメダルの性能がアップ!

前作までは、メダルには「なぐる」「うつ」「まもる」などの、すべての行動タイプに対して熟練度が設定されていたため、メダル自体の育成がかなり大変だった。しかし今作では「メダリア」という新アイテムが登場。これは行動タイプごとに存在し、メダルにはめ込むことで、その行動タイプの熟練度がアップするアイテムなのだ。メダリアはどのメダルにも装着できるので、うまく使っていけば、いろんなメダルをバランスよく育成していくことができるぞ。

⬆メダリアは、メダルに3つまで装着できるぞ。

➡このように、メダリアの熟練度が反映される。

新要素盛りだくさんの人気作第3弾!

メダルやパーツを集め、それを自由に組み合わせて自分だけのメダロットを作り、ライバルたちとロボトルをくり広げていくRPG。今作はさまざまなシステムがパワーアップ。特にバトルシステムは、メダロットが変形可能になったり、仲間といっしょにロボトルできるなど、大幅に進化したのだ。今回は、新メダロット3体と新アイテム「メダリア」を紹介するぞ。

⬅もちろん、新メダルも何種類か登場するぞ。

⬆バトルフィールドを一新。八角形になり戦略性がアップ。

⬅未知の生命体「スピリット」。人間と敵対関係らしいが…。

変形可能な新メダロット

右の3体はスクリューズが使う新メダロット。ヒョウ型はキクヒメ、オオカミ型はイワノイ、バッファロー型はカガミヤマが使用。

ダークパンサー ヒョウ型
ストレイウォルフ オオカミ型
ブラウンバイソン バッファロー型

はみだし通信 コナミ「音ゲー」シリーズ：アーケードで人気となり、GBにも続々と移植されているコナミのリズムアクションゲーム。『ビートマニア』『ポップンミュージック』に続く今回の『D・D・R』は、ボタンを押すこと自体にアクション性が加えられた作品なのだ。

続報 真・女神転生 デビルチルドレン「黒の書」「赤の書」

2000年発売予定　価格未定　●アトラス●RPG●16M　B●通信対応

『メガテン』シリーズをプレイしたことがない人もぜひ体験してほしい注目の期待作。今回は、会話システムと合体システムについてのくわしい情報をお届けするぞ！

会話&合体システムをくわしく紹介！

人気RPG『真・女神転生』シリーズの最新作。GBとはいっても、『メガテン』シリーズ独特のシステムはもちろん健在。今回は、このシリーズの魅力である会話システムと合体システムについて、くわしいことが判明したので紹介するぞ。

←危険なデビルたちが住む魔界を冒険するのだ。

会話システム 敵デビルと交渉して「仲魔」に

←交渉はパートナーや仲魔にやってもらう。

↓交渉がうまくいけば、敵デビルが仲魔になるぞ。

戦闘中は敵デビルと戦うだけでなく、交渉して味方につけ「仲魔」にすることもできる。交渉中にマッカ(お金)を要求されたり、いきなり攻撃されたりと、いろいろな反応が返ってくる。相手の性格に合わせてうまく交渉しよう。

合体システム 仲魔どうしを合体させてパワーアップ!

仲魔は合体させることで強くなっていく。戦闘だけではレベルアップしないので、どんどん合体させていくことが必要だ。合体にはさまざまな法則があり、通信で合体させたときにだけ誕生するデビルもいるらしいぞ。また『黒の書』と『赤の書』では、同じデビルを合体させても異なるデビルが誕生したりするのだ。

↑ここが合体施設。何度も足を運ぶことになるぞ。

↑合体させるデビルの一体めにネコマタを選ぶ。

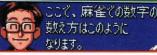
➡2体めはサンドドラゴンを選ぶ。すると…。

第一報 井出洋介の麻雀教室GB

6月30日発売　¥3,800●アテナ●ETC●16M　B●通信対応

初心者に分かりやすい麻雀教室の開校！

TV番組「THEわれめDEポン」でおなじみの井出洋介プロ監修の麻雀ゲーム。「麻雀教室」モードでは、ルールを基礎から学んだあと、約500問のクイズでおさらいするので、初心者でもバッチリ覚えることができるぞ。ルールをマスターしたら、本格的な対局が楽しめる「トーナメント対局」に挑戦しよう。予選、本戦を勝ち抜いて優勝を目指すのだ。

↑井出洋介プロが麻雀の基本を親切にレッスンしてくれるぞ。

↑牌の名称から点数計算まで学習できるので、麻雀を覚えたい人にオススメの1本。

↑オートセーブ機能で、一打一打セーブされるのでいつでも対局を中断できるのだ。

第一報 爆走デコトラ伝説 GB SPECIAL 男度胸の天下統一

7月発売予定　¥3,980●キッド●RCG●8M　B　GBカラー専用●通信対応

演歌の似合う伝説のトラッカーを目指せ！

演歌調の演出が他機種で大評判だった『デコトラ』がGBに登場だ。新米トラッカーとなり、荷物をライバルより早く目的地まで配送しよう。ライバルに勝つともらえるデコレーションパーツとお金で、トラックを改造するのだ。速くて派手なほど注目度が上がり伝説のトラッカーに近づけるぞ。

↑全国各地に荷物を配送しよう。お金が貯まると独立することができるぞ。

↑配送先で出会った女の子との親密度が上がると、告白イベントが起こるぞ。

➡一般車を避けつつ、ライバルよりも早く目的地に到着すると勝ちなのだ。

はみだし通信 『デビルチルドレン』戦闘について：戦闘に参加できるデビルは2体。主人公とパートナーのほか、仲魔をひとり召喚して戦える。また、戦闘中でも戦わせる仲魔を入れ替えられるのだ。ちなみに仲魔は、ふだんは主人公たちが持っている「ヴィネコン」の中に封印されている。

第一報 ドカポン?! ミレニアムクエスト

7月14日発売 ¥3,980 ●アスミック・エース エンタテインメント●RPG●16M B●通信対応

人気の『ドカポン』シリーズがGBで登場!

世界最強の冒険屋を目指してドカポン王国をかけめぐるRPG。ジャンケンの要素をとり入れた、独特の戦闘システムが特徴。防御側も防御技を出すことができ、相手に勝てばダメージを防げる。たとえば攻撃側がグー属性の技を出したとき、防御側がパー属性の技を出せば、ダメージを受けないのだ。

⬆技は武器や盾ごとに決められている。どれを選ぶかも重要なポイントだ。

⬆ダンジョンは入るたびにマップや落ちているアイテムが変わるぞ。

➡攻撃側、防御側ともに気の抜けない、緊張感のあるバトルを楽しめるのだ。

第一報 がんばれ!ニッポン!オリンピック2000

7月13日発売 ¥4,500 ●コナミ●SPG●容量未定 B GBカラー専用●通信対応

金メダルを目指してさまざまな競技に挑め!

シドニーオリンピック開催に向けて、人気シリーズの最新作が登場。ボタン連打やコマンド入力など、簡単な操作でいろいろな競技を楽しむことができるぞ。遊べる競技は全部で12種目。陸上、水泳、跳馬、重量挙げ、フェンシング、卓球、クレー射撃などの競技を、手軽にいつでもどこでも楽しめる。キミも世界記録に挑戦してみよう。

⬆この競技は陸上100M。Ⓐ、Ⓑをひたすら連打して、とにかく速く走るのだ。

⬅重量挙げ。見事175kgのバーベルを持ち上げることができたぞ。

⬅フェンシング。相手のスキをついて一気に踏み込め!

第一報 ラブひなポケット

夏発売予定 価格未定 ●マーベラスエンターテイメント●AVG●容量未定 B S GBカラー専用

人気マンガ「ラブひな」がAVGになった!

現在アニメも放映中の人気マンガ「ラブひな」のAVGが、GBで登場するぞ。主人公の浦島景太郎は、成りゆきで女子寮「ひなた荘」の管理人となってしまった浪人生。そんなある日、景太郎は福引きで海外旅行を引き当てた。プレイヤーは景太郎となって旅行までの1週間を過ごし、いっしょに旅行に行ってもらう女の子を決めるのだ。

⬆登場する女の子は原作でおなじみの8人。もちろんヒロインの成瀬川なるも登場するぞ。

➡フィールド画面のひなた荘。元は旅館で今は女子寮なのだ。

➡選んだ選択肢などにより、女の子との相性も変化するのだ。

第一報 ご金魚物語

7月28日発売予定 ¥3,980 ●カルチャーブレーン●SLG●8M B S●通信対応

自分だけの金魚を育てられる育成SLG

いつでもどこでも金魚を観察できる金魚育成SLG。プレイヤーはエサを与えたり水質の管理などをして魚を育てていく。ゲーム中にはミニシナリオがあり、これをクリアすると育てられる魚が増えたり、新しい水槽がもらえるぞ。金魚は育て方によって姿が変化。中には人面魚もいるのだ。

⬆水槽内のアクセサリーは、自由に配置することができるぞ。

⬆ミニシナリオをクリアして、いろんな種類の水槽を手に入れるのも楽しいぞ。

➡金魚は育て方によってさまざまな姿に変化するぞ。中にはこんな姿の魚も……。

はみだし通信 『ドカポン?!』追加情報：武器や盾にもレベルが設定されている。初めは弱くても、使っていくうちにどんどんレベルアップして強力になり、新しい技を使えるようにもなるのだ。なおレベルを99まで上げると、その武器や盾にマスターマークがつくぞ。

第一報
ロックマンX GB（仮）

8月発売予定 ¥3,980 ●カプコン●ACT●容量未定

あのロックマンがGBカラーに登場

⬆襲いかかってくる敵を、得意のダッシュでふりきれ。

ＳＦＣでも人気があった横スクロールＡＣＴの「ロックマンＸ」と「ロックマンＸ２」をミックスして、オリジナル要素を加えた最新作がＧＢで登場。スライディングやダッシュなどの豊富なアクションを駆使して、敵を攻撃したり、時にはよけたりしながら進んでいこう。操作はシンプルなので、だれにでも手軽に楽しめるぞ。

⬆多くの敵が行く手をはばむ。撃ったりよけたりしながら先に進んでいこう。

⬆ロックマンの主力武器はロックバスター。コイツを撃ちまくり、敵をやっつけるのだ。

続報
ハローキティのスウィートアドベンチャー ダニエルくんにあいたい ディアダニエルのスウィートアドベンチャー キティちゃんをさがして

7月中旬発売予定 ¥3,980●イマジニア●ACT●8M B ●通信対応

キティとダニエルは再会できるのか

ダニエルのパパの仕事のために離れ離れになってしまった、幼なじみのキティとダニエル。そんなふたりが再会するために世界中を冒険するぞ。ふたりを無事に再会させるには、「ラブラブポイント」をたくさんゲットする必要がある。ポイントをたくさんためると、パワーアップアイテムや世界各地のコスチュームも使えるようになるのだ。

⬆時間とともに体力はどんどん減っていく。キャンディで体力を回復しながら冒険を進めよう。

⬅ステージクリアすると、その国の名所をバックに記念撮影する。

⬅ポイントをためれば、コスチュームやアイテムを使えるように。

第一報
ムーミンの大冒険

6月30日発売 ¥3,980 ●サンソフト●AVG●16M GBカラー専用

ムーミンといっしょに冒険へ行こう

アニメの名作「ムーミン」の世界が、初めて本格的なゲームになって登場。冬眠から目が覚めたムーミンが、ムーミン谷を中心に、ミーやスナフキンなどのおなじみの仲間たちといっしょに冒険をする。ストーリーの中に用意されたミニゲームをクリアしながら先に進んでいこう。

⬆画面上の？マークを全部集めることが、冒険を成功させるカギだぞ。

⬆物語の途中では、ムーミン谷のみんながくり広げるイベントが見られるぞ。

⬅障害物に当たったりすると体力が減る。持っているものを食べて回復しよう。

発売直前
大貝獣物語 ポヨンのダンジョンルーム2

6月2日発売 ¥3,980 ●ハドソン●RPG●16M●通信対応

勇者ポヨンを操りダンジョンを探索だ

⬆ダンジョンの中ではミニゲームもあり、勝負に勝つとアイテムがもらえるぞ。

ダンジョン探索型のＲＰＧ。ＲＰＧといえば、ふつうは敵を倒して経験値をもらってレベルを上げるけど、『ポヨン』では落ちている「いし」を使ってステータスを上げるのだ。経験値の代わりにもらえるテクニカルポイントは、たくさんためるといろいろな職業にチェンジできるようになるぞ。

⬆７つの大陸にいるドラゴンを探しだして、スタンプを集めるのが目的なのだ。

➡攻撃するときには場所を選ぶことができる。弱点をつけば大ダメージだ。

はみだし通信 『ポヨン２』の戦闘について：モンスターと戦うとき、攻撃をする場所が選べると今回紹介してるよね。弱点だと大ダメージを与えられるけど、場所によってはモンスターが怒って攻撃してきたり、特殊能力を封じることができる。初めて戦闘する敵とは、よく考えて戦おう。

発売直前 チェイスH.Q.

5月26日発売　¥3,980　●ジョルダン●RCG●8M

懐かしのRCGが新要素を追加して復活!

MEMBER SELECT
2　TYPE
SPEED
NAME
GEORGE
INFORMATION

⬆キャラによって車の性能が異なる。5人以外に、隠れキャラも登場するようだ。

車で逃走する犯人に対し覆面パトカーで追跡、犯人の車を体当たりで壊し止めさせるという、ちょっと過激なRCG。GB版では、犯人とのレースシーンの前に、全体マップで複数のキャラに指示を出し犯人を追いつめるマップ追跡モードを追加。キャラは、スピードタイプ、パワータイプなど5人の中から3人を選択できるぞ。

➡全体マップ。犯人を逃がさないように、うまく3人で追いつめろ。

➡矢印の車が犯人。体当たりでライフをゼロにすれば逮捕できるぞ。

発売直前 バブルボブル

5月26日発売　¥3,980　●ジョルダン●ACT●8M

新ステージとボスキャラを追加して復活!

⬆病気の弟「ボブルン」を助けるため、月の水を探すのだ。

アワをはくモンスター「バブルン」を操り、敵をアワの中に閉じ込め体当たりで割って倒していくACT。敵をすべて倒すとステージクリアとなるぞ。GB版では、ステージ数が20増えて全120ステージとなり、新しいボスキャラも追加された。また、各ステージには背景がついてカラフルになり、ボスを倒すとキレイなイベントグラフィックが表示されるようになったぞ。

⬆敵をアワに閉じ込め、そのアワを割ると敵を倒せる。敵を全部倒せばクリアだ。

➡ボスを倒すと、このようにキレイなグラフィックが表示されるのだ。

発売直前 ビックリマン2000 チャージングカードGB

5月27日発売　¥3,980　●イマジニア●ETC●16M　B●通信対応

⬆持っているカードをうまく組み合わせ、点数の高い役を作ろう。

「ビックリマン2000」のカードゲームを楽しめる!

最強のカードバトルプレイヤー「ヘッドクラス」を目指すRPGカードゲーム。ヘッドクラスになるためには、カードバトルの実力だけでなく、プレイヤー自身もシールを集め、ビックリマンにくわしくなる必要があるぞ。ライバルたちと戦いながら、シールやカード、情報を集めていこう。

⬆役の点数を相手の持ち点(300点)から引く。相手の持ち点をゼロすれば勝ちだ。

クリアじゅしん

せかいのざつおんをきゅうしゅうクリアなおとにへんかんしてくれるびせいてんしゃなんばあディスプれいのダミーこえにクリアランスボイスでしょうぶ!けっせんのひはちかい!

➡すべてのカード、シールをゲットすることができるかな?

今月の読者人気1位は『おじゃる丸』。意外なソフトが1位になってちょっとびっくり(笑)。実は編集部の一部でも密かなブームなんですけどね。

読者人気1位

おじゃる丸 月夜が池のたからもの
●サクセス●6月発売予定●¥3,980

●アニメでおなじみのキャラが大活躍のスゴロクゲーム。イベントアニメが盛りだくさんなのだ。

いろいろなアイテムを集めるのが楽しいボードゲーム。アニメの雰囲気そのままなので、「おじゃる丸」ファンにはオススメです。でもボードゲームというのは、何度もプレイするとCOM相手では物足りないんですよね。通信ケーブルを使わなくても2人対戦を楽しめるとよかったのですが。

オススメの1本

大貝獣物語 ポヨンのダンジョンルーム2
●ハドソン●6月2日発売●¥3,980

●土を掘ってダンジョンを進め! 転職、スキルの要素が加わった、人気RPGの第二弾。

土を掘りながら進んでいくダンジョンや、自分好みのポヨンを育てられる成長システム、敵のパラメータを調べたりできる戦闘システムが楽しいです。ただ、自由度高すぎて、次に何をしたらいいのかとまどうことはあるかもしれません。RPGが好きな人には、特にオススメの一本です。

GB番長通信　今月は新作ラッシュも一段落といったところで、発売されたGBソフトは少なめでした。とはいっても、これから夏にかけては、かなりの大作ラッシュが押し寄せて来そう。ちょっと早いけど、GB大好き♡な学生の皆さんにとっては、ホントに楽しみな夏休みになりそうです。

N64 電撃NINTENDO64特別編集　予価:本体490円+税　5月31日(水)発売予定

発行●メディアワークス　発売●角川書店

お問い合せ▶03・3238・8605(角川書店特販部)
メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/

毎日雨が降ってジメジメしているけど、ココロはいつでも晴れやかじゃなくちゃね！ あなたのステキライフをカいっぱい応援する、プレゼント御殿です❤

①『ぬし釣り64 潮風にのって』

N64（ビクターインタラクティブ ソフトウェア）

大人気の釣りゲーム最新作は、海外での釣りが楽しめるようになって、ますますおもしろさヒートアップ！ 植物や昆虫採集などのお楽しみも健在。

3名

②『チェイスH.Q.』

GB（ジョルダン）

車で逃走する犯人を、覆面パトカーで追跡！ 追いついたら車体をぶつけて、逮捕しよう。複数の警察車両を指示して、犯人をはさみ打ちすることもできるのだ。

3名

③『バブルボブル』

GB（ジョルダン）

アワをはくキュートなモンスター、「バブルン」を操る名作ACTが復活！ 敵をアワに閉じ込めて、頭や背ビレで割って倒そう。ステージはなんと120面もあるぞ！

3名

④『おじゃる丸 月夜が池のたからもの』

GB（サクセス）

あ、おじゃるー、ちょうしは どう?

まぁ ポチポチと いうところかのぉ。

人気アニメがGBカラーにやってきたよ！ すごろく形式でマップを進み、アイテムを集めていこう。通信ケーブルを使えばふたり対戦も楽しめちゃうのだ。

3名

⑤『大貝獣物語 ポヨンのダンジョンルーム2』

GB（ハドソン）

土を掘りながらダンジョンを進んでいくRPG最新作。今回のポヨンはさまざまな職業にチェンジできる。また、自分好みの貝獣村を作れるなど、新要素が満載だ。

3名

⑥『ゲームコンビニ21』

GB（スターフィッシュ）

タイトルどおり、21種類ものゲームが楽しめるボリューム満点のソフトだよ。ババぬきやゴルフ、バスフィッシングなど、ジャンルもさまざま。

3名

⑦『ハムスター倶楽部』特製ストラップ

（ジョルダン）

好評発売中の育成SLG『ハムスター倶楽部』から、とってもかわいいストラップを10名様にプレゼント。キミの大事なものにつけてあげてね！

10名

⑧ポリタン特製バンダナ

（メディアワークス）

メディアワークスのイメージキャラ、ポリタンが今度はバンダナに登場！ 頭に結んでヨシ、お弁当を包むも、汗をふくもヨシ！ なにかと役立つ一枚なのです。

5名

⑨GBカラー本体

（任天堂）

ぐーきゅるる。ハッ、お腹が鳴っています！ でも食べるものがなにもありませ〜ん！ そんなときは美しい液晶のGBカラーで遊ぶべし。空腹も忘れる楽しさを3名様に!!

3名

⑩指定図書カード

（メディアワークス）

お腹が減ってペコペコで、もう倒れる!! いいえ大丈夫〜。このカードで電撃を買えば、新鮮N64情報でお腹満腹!! あら〜シアワセってカンタン。

5名

バンプレスト プライズ プレゼンツ
⑪『ポケモン』おねむりまくら

大人気のピカチュウ、ニャースに、新キャラのヌオーがまくらになったよ！ このまくらを抱いて眠れば、楽しい夢が見られるかも？ 3種のキャラを各3名様に贈ります❤ どれが当たるかは編集部におまかせしてネ。

各3名

ドカーンと一発！ 応募のキマリ

お腹すいた……。そんなときは右ページのハガキにアンケートの答えと希望の賞品番号を書いて、50円切手を貼ることで空腹をまぎらわすのだー！ しめ切りは6月5日（当日消印有効）、本誌8月号の発表を待ってチョンマゲ!! おお、腹の虫が……。

6月号当選者発表	山形県 佐藤大司	クレイジーキャッスル4	大分県 大塚翔太	兵庫県 杉田稔代	⑩GBカラー本体
①ゼルダの伝説 熊本県 中尾正人	④メタルギア	北海道 中山航	⑦ディノブリーダー4	大阪府 平野啓介	長崎県 中元昭寛
時のオカリナ 千葉県 長田瑠生	ゴーストバベル	東京都 石川慎也	兵庫県 森脇拓也	⑨バスラッシュ	茨城県 児玉耕平
宮崎県 天野徹 徳島県 宮下菜南子	大阪府 阪田まゆみ	群馬県 新井美貴	静岡県 田中覚	特製ECOGEARワーム	福井県 諏訪貴行
岩手県 光田裕子 ③井出洋介の麻雀塾	福井県 上木孝司	⑥パズルボブル4	新潟県 斉藤輝明	宮城県 小野寺賢	⑪〜⑫の当選者の発表は
鳥取県 鶴田幸浩 長野県 柳原広茂	新潟県 鰐渕将章	東京都 今井一秀	⑧漢字deパズル	埼玉県 岡庭一也	発送をもってかえさせて
②バスラッシュ 三重県 岸尾久美子	⑤バックスバニー	神奈川県 山本小百合	愛知県 北野広郷	（他8名）	いただきます。※敬称略

アンケートハガキの書き方&質問

●緑が目にも鮮やかな季節です。アンケートを書くにもいい季節ですよね(!?)。ぜひお送りください。

Q1　あなたの性別をお答えください
①男②女
Q2　あなたの年齢をお答えください
Q3　あなたの学年・職業をお答えください
①小学３年以下②小４③小５④小６⑤中１⑥中２⑦中３⑧高１⑨高２⑩高３⑪短大・専門学校⑫大学・大学院⑬予備校生・浪人⑭会社員⑮アルバイター⑯主婦⑰その他
Q4　今号の記事でよかったものを３つ、下の表から選んで番号で答えてください
Q5　今号の記事でつまらなかったものをひとつ、下の表から選んで番号で答えてください
Q6　今号の記事で何を読みたくてこの雑誌を買いましたか？同様にひとつ番号で答えてください
Q7　次号でもっととりあげてほしい記事はなんですか？同様にひとつ番号で答えてください
Q8　本誌の価格についてどう思いますか？
①安い②ふつう③高い
Q9　今号の表紙についてどう思いますか？
①とてもよい②よい③ふつう④悪い
Q10 本誌をいままで買ったことがありますか？
①毎号買っている②ときどき③初めて買った
Q11 本誌をいつもどこで買いますか？
①書店②コンビニ③ゲームショップ④キオスク（駅売り）⑤その他
Q12 ゲーム雑誌を買うときに何を一番重視しますか？
①表紙②買いたいソフトの情報量③買ったソフトの情報量④紹介している作品数⑤新作情報⑥レビュー⑦連載コーナー⑧業界情報・ニュース⑨付録⑩その他
Q13 本誌以外によく読むゲーム雑誌およびゲーム&コミック誌はなんですか？名前を書いてください（最大ふたつまで）
Q14 現在持っているハードをお答えください(※ハガキの丸内をぬりつぶしてください)
①N64②ＳＦＣ③ゲームボーイ④ゲームボーイカラー⑤ドリームキャスト⑥サターン⑦プレイステーション⑧ＰＳ２⑨ワンダースワン⑩ネオジオポケット(カラーも)⑪ポケステ⑫ビジュアルメモリ⑬パソコン
Q15 新ハード（ドルフィン、GBアドバンス）の情報に興味がありますか？
①ある②ない
Q16 携帯電話を持っていますか？
①持っている②持っていない
Q17 これから発売されるN64とGBソフトのなかで、やってみたいソフトを３つ、名前を書いてください（どちらかのハードのソフトのみでもOKです）
Q18 一番最近購入したゲームソフトのタイトル及び機種名をひとつ書いて下さい。
Q19 Q18のソフトはどこで買いましたか？
①ファミコンショップ・専門店②カメラ屋等の大型ディスカウント店③コンビニ④スーパー・百貨店（ダイエー、ジャスコ、トイザらス等）⑤玩具店
Q20 Q18のソフトを買うときに一番参考にしたのは何ですか？
①ＴＶＣＭ②雑誌の記事③雑誌の広告④店頭デモ⑤店頭チラシ⑥イベント⑦友達の情報⑧その他
Q21 Q18のゲームを攻略するときに何を参考にしましたか？
①電撃の攻略本②電撃以外の攻略本③電撃のゲーム専門誌④電撃以外のゲーム専門誌⑤何も参考にしなかった⑥その他
Q22 １年間に何本ゲームソフトを買いますか？
①ほとんど買わない②１本～３本程度③５本～８本程度④10本～15本程度⑤20本以上
Q23 これまでプレイしたなかで好きなN64ソフトをふたつ書いてください
Q24 以下のソフトについてお聞きします。それぞれについて番号でお答えください。
①買う予定である②興味はある③興味がない
Ａゼルダの伝説 ふしぎな木の実（ＧＢ）
Ｂマリオストーリー
Ｃパーフェクトダーク
Ｄ風来のシレン２
Ｅスターオーシャン(ＧＢ)
ＦＭＯＴＨＥＲ３
Ｇマリオテニス64
Ｈバイオハザード ０

今号の記事と答えの番号

①ゼルダの伝説　ムジュラの仮面
②ゼルダの伝説　ふしぎな木の実
③実況パワフルプロ野球2000
④バスラッシュ
⑤ぬし釣り64　潮風にのって
⑥ウラワザ研究所
⑦ゲームボーイ通信
⑧ホットゲームプレビュー
⑨64DDのススメ
⑩電撃エンドルフィン
⑪コラムバカフライ
⑫ゲームの素
⑬風来のシレン２
⑭バイオハザード ０
⑮マリオテニス64
⑯マリオストーリー
⑰エキサイトバイク64
⑱がんばれ！ニッポン！オリンピック2000
⑲ドラえもん３
⑳ニュース64クリップ
㉑しおまん64

FROM EDITORS（圧縮版）

編　集　部　か　ら
●まずは今月も攻略本の告知です。「完全攻略ゼルダの伝説ムジュラの仮面　解法の書」(490円＋税）が５月31日に発売されます。なんともお得なお値段と中身で、リンクの全冒険がカバーされています。担当者全員がＧＷという言葉を忘れて作った(涙)力作です。ぜひご覧ください。
　前号、次号と『ゼルダ』『パワプロ』特集号のため、レギュラーコーナー等に変更がありました。次号からは『ゼルダ』攻略をのぞいて通常どおりお届けする予定です。ウラワザやニュース情報ファンの方、楽しみにお待ちください。

●ネットで、「指輪」の予告編が公開されました。高校時代に原作を読んではや幾とせ、あの本をまともに映像化できるとは思いませんが、注目して来年のクリスマスを待つとしましょう。でもバクシのアニメみたいになったらやだなぁ㊮

●立て続けに発売されたＮ64の釣りゲーを３本ともプレイ。それがきっかけで、休日に釣堀へ足を運んだ。心地よい日差しの下で、ボーっとウキを眺めているのは良いリフレッシュになりました。釣果はコイ一匹だけだったけど。㊫

●天気もよかったせいか、今年のＧＷは人出も多かった模様。そういうオレは、勝負もせず出社の連続。持ち銘柄もパッとせず、６月の決算で好転待ち。もうすぐ総選挙もあるから、これを機に上昇期待。他力本願だな、ホント最近㊯

●風邪をこじらせて喉を痛めたのを機に、十数年間吸い続けてきたタバコをやめてみました。最初の１週間の、地獄のような苦しみ（禁断症状？）をくぐり抜け、どうにか禁煙を継続中。はたしていつまで禁煙を続けられるのか…？㊎

●先月の小川も良かったけど、桜庭&藤田の活躍には文句なしの拍手！　打倒グレイシーつっても、やっぱヒクソンかホイスに勝たなきゃ意味ないもんね。鶴田が全盛期にこういう試合に出てたらおもしろかっただろうなあ…。　はせ

●久しぶりに徹夜の日々が続き、年齢による体力の衰えを痛感。気力・体力ともに、新しく入った好青年㊭に負けまいと思いながらも、よる年波におぼれそうです。仕事ではなくゲームでだったらまだまだ徹夜できるけど……。㊫

●春といえば、大好きな昼寝や散歩が心地よい季節。そして環境の変化や新たな出会いもつきものです。というわけで(やや強引)、今号から編集スタッフに加わりました新人です。はじめまして&よろしくお願いいたします。㊭

まんが／岩瀬さとみ

新作ソフトをしっかりチェック

Hot Game Preview

待ちに待った『パワプロ2000』が登場。2本の釣りゲームの評価はどうなったかな？

バスラッシュ ECOGEAR PowerWorm Championship

4月28日

●河口湖など実在するポイントでファイトが楽しめる釣りゲーム。道具選びもお手軽に。

●ビスコ●ETC●¥7,800

実況パワフルプロ野球2000

4月29日

●今年の開幕選手データ搭載の人気野球ゲーム最新作。おなじみのサクセスも健在。

●コナミ●SPG●¥7,800

ぬし釣り64　潮風にのって

5月26日

●釣りをモチーフにした人気RPG最新作。今回は南国も舞台になり、珍魚が釣れる。

●ビクターインタラクティブソフトウェア●RPG●¥6,800

上野浩明

●バス釣りゲームには、専門的な知識が必要になることが多いと思うんです、ルアーやポイント選びとか。しかしこのゲームは、釣るポイントは用意されている中から選ぶだけですし、ルアーも特徴などが表示される。専門知識がなくてもカンタンにバス釣りの世界に入れるのはいいですね。それに湖の風景や湖底の地形が、実在する湖と同じように再現されていて、臨場感あふれるバス釣りが楽しめます。また幻の魚が生息する、架空の湖もあって、釣りに興味がある人にはオススメ。

7

●試合部分に関しては文句ナシ。前作は直球が強い感じでしたが、今回は、新特殊能力のおかげで（キレ○）、変化球が打ちづらいです。また、前作よりも各選手ごとの投球フォームなどのクセをちゃんと表現していているのにはビックリ。サクセスモードは、完全オリジナルではなく、PS版を基本にしているのがちょっと残念。まあでも、新イベントが追加されていたり、「どすこい酒造」という新会社が追加されているのでPS版をプレイした人でも十分楽しめると思いますけどね。

8

●人気の釣りRPGの最新作ですが、前作より集めるものが少なくなり、どちらかというと、釣りをベースに虫や花を見つけて雰囲気を楽しむといったゲームになった感があります。選ぶキャラによって目的が違うので、長く遊べるのもいい点でしょうか。さて本編の釣りですが、「釣りコン」に対応しているとは言え、その効果は疑問です。元々本格的なファイトを期待するソフトではないので、そういう向きにはちとツライかな。ただ前作を楽しめた人にはオススメでしょうか。

7

高見沢有志

●水中にバスが見えるので、カンタンにポイントがわかる。釣りゲームでは、こういうところが大事。ストレスのない釣りゲームは、短気な人も楽しめていいと思う。また、釣るときにラインテンションやサオを動かす方向を教えてくれるので、バス釣りのことを知らなくても楽しめる。本格的というより、お手軽にバス釣りを楽しみたい人向けだね。「釣りコン」を使えば、バスがかかったときにリールが重くなったり、サオをふってエサを投げたりと、釣りの気分が増していい感じ。

7

●毎年おなじみとなった定番なので、今までのシリーズを遊んでいた人ならすんなり遊べるし満足のいくデキ。ただ、今回はシリーズのウリであるサクセスモードが少し寂しい。多少のアレンジは加わっているがPS版とほとんど同じだし、新しく加わった会社はドーピングもどきができて凝っているが、魅力が薄いのが残念。せめて、もう2、3つくらい新会社があればよかったのに。ただ、操作のしやすさはN64版のほうが上なので、PS版を遊んだ人でもプレイしてほしいな。

8

●家族によって目的やゲーム内容が違うので、くり返し楽しめる。さらに、今回は南国にも釣りに行けるので、釣れる魚の種類がさらに増えて長く楽しめるね。釣りの部分も、今までどおり魚影が見えるので、うまくエサを操作すると、おもしろいように魚がかかる。ただ、魚がかかったあとのサオを操作するタイミングがわかりづらいのがツライ。またシリーズのもうひとつのウリである花や昆虫の採集に、ミニゲームの要素が少なくなってしまったのは少々寂しいと感じたね。

7

佐々木麻里菜

●釣りってノンビリしていて楽しいな〜、と思っていたら大間違いでした。ウオー!! バスとの激しい攻防戦が待ってますー！ でも、ちと難しい……。食いつきこそしてくれるものの、しっかりヒットできるのは5度に1度の割合。幸運にもヒットしても、そこから先、釣り上げるまでが、これまたなかなか難しいのです。私はぜんぜんダメでした。地味すぎず派手すぎずの作りは、バスとの戦いを十分に楽しめるけど、シロート向けではない感じ。少々とっつきにくいです。

6

●今年も『パワプロ』シーズンがやってきました!! てなわけで、普通に対戦することよりも、私はサクセスモードにいそいそ。本シリーズにある楽しさの9割はサクセスモードにあり！ しかし、私が選んだ会社はボロっちく、野球の練習よりも仕事に励めと言われ…。むむむ難しい！ 仕事と練習の兼ね合いを見極めるのは至難の技なので、他の会社でそのバランスに慣れることが必要かな。試合中の操作も多少複雑になったような感じ？ そうそうカンタンに点を取れないのでご用心。

8

●釣りものRPGとしては、もはや定番。花や昆虫を捕って売ったり、のんびりと人と話をしてみたり、シリーズ特有のムードは健在です。キャラによって難度が変わるけど、どのキャラでも結構楽しく遊べちゃう。突出したポイントというのは特にないけれど、安定した楽しさがあるため、期待を裏切りません。本格的な釣りを楽しみたい！ という人には多少もの足りなく感じるかもしれないけど、私はこれで十分。のんびりと腰を落ち着けて、南国での釣りを楽しむのです〜！

8

釣り師ハセガー

●釣りですか。なんかこの間もやったよなあ。シーズンなの？ よくわかんないけどさ。前号のめちゃくちゃインパクトあった記事のソフトですな。糸井さんの「バス釣りNo.1」やパックインさんの「ぬし釣り」と違って、本作は結構ハード志向ですね。キャラが8等身だし(笑)。スポーツとしての釣りを追求した釣りゲーになってます。そのぶん初心者の私にはチト辛いトコもありますが、まあ、慣れでしょう。この私でさえ手こずりはしましたがなんとか釣れましたわい。「釣りコン」とのマッチングは結構いい感じでした。忙しいバスフィッシャーにオススメです。

●告白します。私、球技が大の苦手なんです。卓球からバスケまで、ええカッコできた試しがありません。当然野球のこともなーんも知りません。いまだに松井と松坂の区別がつかないし、一番好きな選手は？ なんて聞かれても「ジャイアント馬場（プロレス時代しか知らないけどさ）」と答えるような奴なんです。そんなワシでも、とりあえず楽しめるのが、サクセスモードだすな。毎度おなじみのシステムなんだけど、試合の難易度が上がってるような気もしました。最初のうちはなんとかなるんだけど、後半はメロメロ。やっぱワシには敷居が高かったっす。

●うひゃあ。また釣りですかあ！ ここのところやたら釣りづいてますな。ただし、このゲームの場合、「SPG的な釣りゲー」と言うよりは「釣りRPG」の部分が大きいので、かなり独特の雰囲気を持ってます。虫を捕ったり、花を取ったり、一見釣りに関係ないこともそれはそれで楽しかったりします。難易度的には「バスラッシュ」にくらべるとカンタンと言えるのではないでしょうか。川や海など、いろんなトコで釣りしてるのが楽しくて、ついストーリーを進めるのがどうでもよくなってしまいました。それでも、それなりに楽しめるのがこのシリーズの人気なのかも。

イラスト／宮須弥

評価の基準はこうなっています

4点以下…「きっと怒るぞ」、5〜6点…「少々難あれど、余裕があるなら、どうぞ」、7点…「まあまあ楽しめます。一部の人にオススメかな」、8点…「とてもいいゲーム。オススメのゲーム」、9点…「かなり楽しくて、買ったほうがいいぞ！」、10点…「ソンしない。絶対、買い！」

な、なんと大賞賞金100万円の懸賞企画がスタート！ 『解放戦線』続報もあり。今月は1ページながらも濃厚に参ります!?

TOPIC 大賞賞金100万円!! キミのアイデアがランドネットのコンテンツになるチャンス！

趣味じゃ、世に出ない。

目を覚ませ！君の才能。芽を出せ！君の将来。

ランドネットコンテンツ大賞 第1回 WEB作品コンテスト

⬆こちらが、コンテンツ大賞募集のポスター。審査員には、メディアファクトリーの香山哲氏なども名を連ねている。

こまめにランドネットをチェックしている会員なら知っているとおり、大賞賞金100万円というコンテストが開催中。第1回の今回は、ランドネット上で楽しめるWebコンテンツを広く募集するというもの。自分でＨＰを作っている人は、そのＨＰを応募できるのはもちろん、紙に自分が考えたコンテンツのアイデアを書いて応募してもＯＫ。審査員には、宮本茂氏も名を連ねているビッグプロジェクト、キミもアイデアを出そう!!

大賞賞金100万円

第１回WEB作品コンテスト
募集期間▶～7月10日まで（必着）

くわしいお問い合わせ　ランドネットコンテンツ大賞事務局
http://www.randnetdd.co.jp

TOPIC キミの作品でマリオアーティスト甲子園に参加しよう！

『マリオアーティスト』シリーズで作った作品を募集する〝マリオアーティスト甲子園〟が、この7月からスタートすることが決定！『ペイントスタジオ』では「年賀状原案部門」や「パラパラマンガ部門」、『タレントスタジオ』では、「ミスランドネット部門」や「ダンスムービー部門」などといった具合いに、部門ごとに賞を設けて、優秀な作品が選ばれるぞ。応募は6月に配布される『コミュニケーションキット』を使い、通信回線経由で行うことになる。くわしい情報はランドネットの「マリオアーティスト道場」でチェック！

TOPIC やっぱり文字入力にはコレ！ NINTENDO64キーボード発売中

⬆キー配列はパソコンと同じ。パソコンに慣れている人はすぐ使えるぞ。

メールや掲示板にメッセージを書くときにとっても役立つのが、NINTENDO64キーボード。慣れるまでにちょっと時間がかかってしまうけれど、キーの配列を覚えれば、カンタンに長文を書くことができる便利グッズだ。GETモールで、￥4,600にて購入できるのでぜひゲットすべし！

月刊ドシンジャーナル

月刊ドシン通信

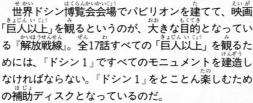
巨人のドシン解放戦線 チビッコチッコ大集合
●ランドネットDD●ETC●￥3,333

チッコ出しまくりで巨人を解放するのだ～

いやし系の『巨人のドシン1』を過酷なゲームに変える『解放戦線』

世界ドシン博覧会会場でパビリオンを建てて、映画「巨人以上」を観るというのが、大きな目的となっている『解放戦線』。全17話すべての「巨人以上」を観るためには、『ドシン1』ですべてのモニュメントを建造しなければならない。『ドシン1』をとことん楽しむための補助ディスクとなっているのだ。

⬆まずパビリオンを建設しないことには、映画は見れないのだ。
➡しかも命令どおりに『ドシン1』をプレイする必要があるぞ。

映画上映の条件

各パビリオンを建設するためには、『ドシン1』でモニュメントを建てている必要がある。パビリオン建設の際、ディスクを入れ替えて『ドシン1』のプレイ内容がチェックされるのだ。

恐怖 ド解戦襲来！

去る4月某日、いつもどおり仕事に打ち込んでいた編集部が突然の恐怖に襲われた。『解放戦線』の制作スタッフである、ドシン解放戦線（通称ド解戦）の面々がなぐり込んできたのである…。

➡荒々しく入ってきて、編集長にソフトプレイを強制。

ランドネット情報 NINTENDO64キーボードのキー配列は、パソコンとまったく同じJIS配列。「はじめてキーボードを触る」という人は、覚えるまでツライかも。キータッチはなかなかで、いわゆる〝ブラインドタッチ〟もバリバリできる本格的なものとなっている。

なんでも答えます!スーパーゲームバラエティ

電撃エンドルフィン

でんげきえんどるふぃん

今月の質問 リンクって昔にくらべるとかなりかっこよくなっていると思うんですが?
埼玉県　斉藤大樹くん

ついに、シリーズ通算6作めの『ムジュラの仮面』が発売された『ゼルダ』シリーズ。足かけ14年以上という長い年月の中で、主人公のリンクも、さまざまに姿を変えてきているぞ。

オィ〜ッス『ムジュラ』やってるか〜

リンクだよ全員集合!!

シリーズ第1作めの『ゼルダの伝説』が発売されたのは、1986年の2月21日。あのファミコンディスクシステムの第1弾ソフトでもあり、かなりの話題となったゲームだ。フィールドやダンジョンに仕掛けられたさまざまな謎を解きながら進む、という『ゼルダ』のシステムの原型は、この第1作め以来ほとんど変わっていない。とはいえ、SFCからGB、N64とハードが変わることで、グラフィック的な部分では大きく変化してきた。ここでは、シリーズすべての主人公であるリンクのグラフィックの違いを見ながら、『ゼルダ』シリーズの歴史をふり返ってみました。これさえ読めばキミもリッパなゼルディストなのだ!

全部チェックするゴロ

FCD ゼルダの伝説
●任天堂●1986年2月21日発売●¥2,900

リンクさんご近影

アクションRPGの元祖ともいえる初代『ゼルダ』。リンクの姿は、こぢんまりとした2頭身だ。ちなみに、ポスターなどのグッズのイラストでは、リンクは右利きだった(笑)。(注:本当は左利き)

システム面のポイント
- タテヨコ4方向スクロール
- ハートのうつわ集め

FCD リンクの冒険
●任天堂●1987年1月14日発売●¥2,600

リンクさんご近影

シリーズ唯一のヨコスクロール画面の戦闘シーンが特徴的な『リンクの冒険』。リンクのスタイルもかなりスマートになっている。ほとんどのザコ敵を一撃で倒せる"下突き"攻撃は必見モノ。

システム面のポイント
- ヨコスクロールACTの戦闘
- 豊富な剣のアクション

SFC ゼルダの伝説 神々のトライフォース
●任天堂●1991年11月21日発売●¥8,000

リンクさんご近影

あきビンやフックショットなど『ゼルダ』の特徴となるアイテムが登場した作品。リンクの容姿は2頭身のかわいいスタイルに戻っている。なんとなく『ムジュラ』のデクナッツリンクに似た姿だ。

システム面のポイント
- 全方向スクロール
- 高低差のあるマップ

GB ゼルダの伝説 夢を見る島
●任天堂●1993年6月6日●¥3,900

リンクさんご近影

シリーズ初のGBソフト。おなじみのわらしべイベントが登場したのは『夢を見る島』から。1998年の12月には、カラー対応のリメイク版『DX』も発売された。リンクのスタイルはSFC版に近い。

システム面のポイント
- わらしべイベント
- アイテムの組み合わせ

N64 ゼルダの伝説 時のオカリナ
●任天堂●1998年11月21日発売●¥6,800

リンクさんご近影

3Dに生まれ変わった『ゼルダ』。任天堂開発スタッフが命を吹き込んだ箱庭世界で、思う存分遊び回ることができる。おとなとこども、ふたつの姿のリンクでプレイすることができた。

システム面のポイント
- オカリナ演奏
- 3Dスクロール

N64 ゼルダの伝説 ムジュラの仮面
●任天堂●2000年4月27日発売●¥5,800

リンクさんご近影

「リアルタイムに時間が流れる」という新しい試みを加えた『ゼルダ』。将来的には、シリーズを次のステージへと進化させた画期的な作品として評価されるだろう。ちなみにリンクにはもみあげがある。

システム面のポイント
- 3日間システム
- お面システム

お宝発掘 ゼルダCM秘蔵コレクション

ここでは編集部スタッフが秘蔵してた『ゼルダ』シリーズのお宝CM画像を大公開!『時のオカリナ』での深田恭子CMや『ムジュラ』の"こんどのゼルダはこわさがある"CMもおもしろいけど、昔の『ゼルダ』CMもユニークなものばかり。特に有名なのは、「出る出る♪ゼルダの伝説♪」というラップ調の『神々のトライフォース』のCM。GB版の人形劇調のものもかなり楽しかったのだ。

➡スチャダラパーによるラップメロディが、一度聞いたら忘れられない『神々の〜』。

⬅こちらはGB版『夢を見る島』。NHKの人形劇風のリンクがカワイイ(笑)。

調べて欲しいこと バクレツ大募集!

当コーナーでは、ふと気になるギモンや調査してほしいことを募集しています。質問があるという人はオハガキでドーゾ!

★あて先★
編集部エンドルフィン係

脳内麻薬なメンバーたち

たかみ〜 スタッフの中で誰よりも早く『ムジュラ』をクリアした男。攻略班の宿命とはいえ、そのスピードはさすがです。

Mac智也 あいかわらず『ゼルダ』といえばGB版、な男。"風のサカナ"が『ムジュラ』でも聞けると聞いて大満足な気分!?

すまぽん振動版 どうしてもハートのかけらが1コ見つかりません。あとひとつでパーフェクトなのにィ〜! どこにあるの?

コラム バカラライ

●ホッとひと息読みものコーナー

プログラマー菅原徹の テクニカルノート

●プログラマーという職業

今回は、プログラマーの“業”のようなものについて採りあげたいと思います。日ごろ、プログラマーが自分が作っているもの以外のゲームソフトに触れるときに、どんな接し方をするか(してしまうか)、ちょっとお話してみたいと思います。たとえばゲームショウのとき。某RCGモノの展示で、コンパニオンの人に「すいません、アクセルは○ボタンです」とか言われているのをムシしつつ、超低速で車を走らせたりしてしまいます。コンパニオンの声が、思い切りとまどっていたけれど、そういう怪しい客は、私ひとりだったんだろうか？　「ふむふむ、地面の影は、地面モデルの頂点輝度を設定して出しているな」とか「車のボディの表面反射計算は、輝度計算を使わず環境マッピングでうまく効果をあげているな」とか細かくチェックしながら、ゆっくりと走ってしまいます。ACTなら、地面とキャラのヒットチェックがどのくらい厳密に作ってあるか知りたくて、変なところで上がったり降りたり、壁に体をこすりながら歩いてみたり。ま、以上みたいなことは、やるにはやるんですけど、本気で遊ぶときはやりません。やっぱりおもしろさがわからなくなっちゃいますからね。

まぁ、私の場合、ゲーム自体をあんまりやらないのですが、やってて「こりゃいったいどうなってるの?」と思ったことはほとんど記憶にないです。「これをやるのは途方もないぞ」と思うことは(大作ゲームでは)けっこうありますが。「う〜ん、その手があったか」とか「先にやられてくやしい」っていうのはしょっちゅうです。きっとどこかで「感心したら負け」みたい思いでほかのゲームを見てしまうんでしょうね。

PROFILE

株式会社セタ第3開発部次長　業界最古参(?)のフログラマーとして、ソフト開発に傾注する仙人のようなお方
現在某ハードの新作を開発中

ファミコン懐古録

●家族で遊べばみんな幸せ

〝ファミリーコンピューター〞っていう名前なのだから、家族で楽しめなければ名にいつわりアリ。ってなわけで今回のお題は家族みんなで楽しめる4人同時プレイ可能なゲームを特集。今でこそ、ゲームマシンには4つのコントローラをつなぐことができるが、FC時代は基本的に差込口が2つしかなかったため、4人同時に遊ぶには特殊なコネクタが必要だった。このコネクタを持っているだけで人気者（もしくは､かなりの変わり者)になれたくらいだったのだ。

多人数で遊んで楽しいのが、パーティーゲーム。『4人はライバル　ファミリークイズ』は、その名のとおり4人で遊べるクイズゲーム。アップダウンクイズやアタック25などのようにパネルを取りあう2種類のゲームで遊べ、自分の知識を友だちと競いあうのがオモシロイ1本だ。友だちのテンションが高いときは『ダウンタウン熱血行進曲』。今は懐かしい言葉となった「ツッパリ」のくにおくんたちがくりひろげるメチャクチャな格闘運動会ゲーム。障害物競走やくす玉割り中に相手をぶん殴ってジャマをできるので、思わず熱くなってケンカになってしまう人続出の名作なのだ。ちょっと頭脳派な人には、多人数で遊べるSLGを紹介。『キング・オブ・キングス』は、少し前にPSでもリメイクされた名作SLG。3人を相手にするので、うまく他人と交渉して同盟を結んだり裏切ったりと、コンピュータ相手では楽しめないおもしろさがある。みんなでワイワイしゃべったり、ルールを決めながら遊べるというのが4人同時プレイの最大の魅力だ。：たかみ〜

FCでも4人対戦!

⬆『ROCK BOARD』のようなボードゲームタイプもおもしろい。
➡どんなに熱くなっても、友だちとケンカしちゃだめだぞ。

4人対戦ソフトたち

タイトル	ジャンル
ダウンタウン熱血行進曲	ETC
V'BALL	SPG
爆闘士 パットンくん	STG
ワイリー&ライトのROCK BOARD ザッツ・パラダイス	ETC
源平討魔伝	RPG

アキバ掘り出し隊

日本で大ヒットしたゲームは、海外で発売されることが多い。移植するときには、メッセージの表記やゲームバランスが海外向けに作り直されているので、日本版と海外版の両方をプレイして、違いを見つけるのもファンにはうれしかったりする。そこで今回は、日本から海外に飛び出し、再び日本に逆輸入されたゲームの中からお宝を発掘して紹介しよう。まずはアーケードやPSで人気の『リッジレーサー』のN64版だ。コースや車のデザインが変更され、4人同時プレイが可能。イメージガールの永瀬麗子のムービーも超美麗でグッド。¥9,800と値段は高いが、今のところ日本では『リッジ』のN64版が発売される予定はないので『リッジ』ファンは、押さえておきたい1本だ。お次は『ドラクエモンスターズ』(¥4,800)。アメリカンなテリーのイラストがとにかくファンキー。モンスターなどの名称が一部海外向けに変更されているので、オリジナルとの違いを発見するのも楽しい。値段もお手ごろだしテリーのイラストだけでも、ファンなら買い？　このように海外版のソフトをプレイすれば、日本人と外国人の感性の違いを知ることもできるのだ。しかし、本場の海外ゲームはもっとユニークで過激！　次回はそんな洋ゲーから掘り出しモノを探してみるぞ。スィ〜ユ〜アゲイン！

今月発掘されたお宝

- ●香港版ポケモンGB本体　¥14,800 ……青&白のツートンカラーでポケモン柄
- ●ストリートファイターα(GB)¥4,800 …『ストゼロ』のGB版。デキ良し
- ●ファイナルファンタジーアドベンチャー(GB)¥4,800 ………聖剣伝説の海外版

任天堂伝説

第7回:カラーテレビゲーム15

ファミコンが生まれる以前にも、家庭用TVゲーム機は存在した。'83年のファミコン発売からさかのぼること6年。'77年に任天堂が発売したゲーム機が〝カラーテレビゲーム15〞だ(定価¥15,000)。大きなドットで点と線を描くだけの単純なグラフィックながら、その名のとおりカラー表示が可能(全9色)。本体の切り替えスイッチを操作することで、テニスやホッケー、ピンポンなど15種類のゲームで遊べる。選べるゲーム数を減らした廉価版の〝カラーテレビゲーム6〞もあった。まさに現在の任天堂の〝礎〞となったマシンである。

⬅コントローラはダイヤル方式。本体中央部にあるスイッチはゲームの切り替え用。

任天堂新ハード情報超先取りマガジン 電撃DOLPHIN(仮)

●ドルフィンのコントローラ①

今回はちょっと趣向を変えて、歴史をふり返ってみよう。N64が発売されたのは'96年の6月。PS・SSの発売が'94年の末だから、N64は次世代機戦争に1年半も遅れて参戦したことになる。先行する2機種が盛り上がりを見せる中で、N64の開発責任者である武田玄洋氏や宮本茂氏には、少しの焦りもなかったという。なぜかというと、N64には先行する2機種にない斬新な特徴があったからだ。それはコントローラである。先行2機種が、SFC時代のコントローラをほぼそのまま踏襲しているのに対し、N64は「アナログ入力」という特徴をもっていた。『マリオ64』は、あのコントローラなしには生まれなかったといってもいいだろう。アナログ入力は、後発のDC・PS2では標準装備となっており、N64のコントローラが事実上「新しいスタンダード」を作ったことになる。

宮本茂氏はドルフィンのコントローラについて「新しいスタンダードとなるものを作ります」と発言している。そう、ドルフィンのコントローラも、画期的な特徴を備えているに違いないのだ。その特徴とは何か？　ドルフィン開発にあたって任天堂がパートナーに選んだ企業を見ていくと、その答えが推測できる。それは、〝音声認識〞なのではないだろうか。次号では、その推測にたどり着く経緯について述べたい（この項続く)。

▼この腐りきった世の中を「素」の力で正してみないか!!　広島県　漂流刑事くん：0639（ジオン公国に栄光あれ）

10代で出産し、子育てに追われていても、ガングロに厚底ブーツは忘れない……そんなギャルママにも参加してほしい読者さまページ。だって人間だもの。

中川だいめー

読者さまから「生ハツ橋」をいただきました……が、私の元に届いたのは賞味期限が過ぎてから約20日後（笑）。編集者の交代でゴタゴタしてたのが原因ですが、ナマモノは…（笑）。

天堂はっぱ＆天堂サンディ

データの集計やちょっとした原稿書きかお仕事のおふたり。なんといいますか、発言が無責任なことが多々あり不安ですが、それでもどうかあたたかい目で見守ってください。

ノブノブ

ピカピカおニューの担当編集者。今年25歳。したがって編集部の社員編集者の中では最年少。25歳で最年少になってしまう編集部に、はげましと愛のお便りをあげましょう（笑）。

and You!

＋長谷川 真編集長（愛称・はせがーさま）

多摩屋 猫丸HP ★ http://www.iris.dti.ne.jp/~kuro/

マンガ／多摩屋猫丸

※猟奇（りょうき）＝怪奇・異常なものをあさり求めること（広辞苑第五版）

GE 下素 SO　だからさあ、ドンペリだよ。ドンペリ！　SFとかでもさあ、ロケットがドンペリのアワで飛んでるワケよ。発進するときは景気良くコルク抜いたりなんかしてな。「ポン！」ってな具合によ。ドンペリ推進ってワケだ。わっはっは！　よーし、この店のドンペリ全部開けろぉ！「ポン！」「ポン！」「ポン！」「ポン！」……おい、この店どれだけドンペリあるんだっ!?　銀座のグランドキャバレーでえ、女の子200人以上いるしって……すみません、ゲームの素（略称「素」）が載ってる電撃N64（愛称「デンロク」）の長谷川真さん（愛称「はせがーさま」）に請求書回しといてください。

JO 上素 SO

3月に始まった「GB書き換えサービス」。これで書き換えたいゲームをリストアップしていったら、なんと37種類もありました。これ、すべて書き換えたら「ムダ遣い」ですか？　埼玉県　霧月未夢さん：0990（たぶんムダ遣い（笑）。プレイしたいゲームとそうでないゲームとで分けるとかして、少なくしていけばいいのでは？　さて、ここで告知。今後、この欄外でも幅広くネタを募集いたします。質問や相談ではないとか「イラストが描けない」とか「字がヘタだから」などの理由で今まで投稿できなかった読者さま、これを機会に投稿してください！　なお、文字数は150文字以上、230文字までです）

私がそう感じたとき

テーマ

「これだけは自信がある」と感じたとき

今月は前編。自信にもいろいろ種類があるのです。ハガキを見てもわかるとおり、いろいろな自信家さんがいらっしゃいます。逆にこれらを見て自信がつく人がいたりして（笑）。

➡静岡県　横兎なるさん：0765：働くようになると生活費にまで手をつけるから大変です（笑）。10P。

➡広島県　天波ゆんりさん：0866：裏を返せば強運なんでしょうけどね。40回以上連続です。10P。

➡徳島県　竜海実穂さん：0620：めん類を食べるときには大切な本などは避難させませんと（笑）。10P。

マンガ／藤井福助

▼なに!?　2ページ先に要注意人物がっ!?

岡山県　風来のシランくん：0975（タレコミ情報。注意しないと）

➡福岡県　村田新一くん：0847：同じくダブリを持っている友だちと交換していけばコンプリート間近でしょう。

➡群馬県　ふでぺん太郎さん：0754：ボロクソにけなしておきながら、あとで自分がハマってしまうんですね。

➡広島県　ピクシー稲見さん：1010：キライな人には身体によくない食品添加物の入った食品をコッソリと（笑）。

➡新潟県　楼燎火さん：0290：なんか「わかるようララァ」「わかるわアムロ」の人たちみたいでステキです。

➡東京都　奥内あまんさん：0780：大丈夫、そういう人は「素」にはたくさんいます。仲間たくさんでいいカンジ。

➡大阪府　缶詰ボールくん：0816：でも、徹夜でゲームできる体力とかはあったりするんですよね（笑）。不思議。

声優さんって、キャラのクチの動きに合わせて声を出しているんですか？　そうだったら、ズレたりしてムズかしくないんですか？　そのへん、どうなのか、教えてください!!

（鹿児島県　高里浩里さん：1011）

■声優のお仕事って？

一口に「声優の仕事」といっても、いろいろあります。アニメ、洋画の吹き替え、CDやラジオのドラマ、ナレーション、CM、パーソナリティ、このほかに最近ではアイドルやアーティストなんてのもありますね（笑）。

さて、ご質問の「キャラクターのクチの動きに合わせてしゃべる」ことについてですが、こんなことは声優の基礎中の基礎。「声優ならできて当たり前のこと」といえます。

■声優の条件とは？

ではここで、声優に求められる条件を挙げていきましょう。

まずは「声」。これは当然ですね。声優は俳優でもタレントでもあります。プロとして仕事をするには、ほかと同じではやっていけません。実際、声優を選ぶオーディションにはかなりの人数が集まりますが、そこから選ばれるには、人とは違う個性が必要です。個性的な声や印象があれば、有利なのはいうまでもないでしょう。さらにアニメの場合、上手下手より、そのキャラクターに合うかどうかもポイントになってきます。また、洋画などの吹き替えの場合は、最近では音声多重放送が一般化しているのもあり、もとの俳優の声に近い人が起用されるケースが多くなってきました。

次に必要なのが「標準語」。意外に思われるかもしれませんが、これは大切です。アニメでも洋画でも、わざと方言を使わない限りは、すべて標準語。つまり標準語が使えないと声優にはなれないのです。使い慣れた言葉のアクセントなどを標準語にするのは難しいですが、標準語さえマスターしてしまえば、本来のアクセントなどはそのうち武器になっていきます。

そして一番大切なのが「表現力や演技力」です。声や標準語がバッチリでも、表現力や演技力がなければ、お話になりません。例えば、洋画の吹き替えにしても、そのシーンがもった雰囲気などをうまく声に盛り込んでいかないと演技に厚みがなくなってしまいます。つまり、映像のクチの動きに合わせて、ぴったりしゃべればいいというワケではないのです。ですから、台本を理解して、その台本の意図などを理解する力も必要になってきます。

以上ができて、初めて「一人前の声優」といわれるようになるのです。たまにできてない人もいますけどね（笑）。

➡東京都　月島咲耶さん：0132：昔から「色の白いは七難隠す」といいますし、オーケーでしょう。

➡広島県　げっくん：0115：腹を壊したいときには牛乳飲めばいいんですね。仮病もラクラクです（笑）。

➡埼玉県　白いなずなさん：0813：今度どんな夢かだったか教えてください。火星人とかの（笑）。10P。

次のテーマ

次のテーマは「これは納得がいかない」と感じたときです。

例1●自分が買った次の週に、半額くらいになっていたゲームソフト。

例2●毎回観ていたのに、最終回だけ放送しないで、途中で終わってしまったTVドラマ。

例3●あるジュースのCMに自分の好きなタレントが出ていたので、そのジュースを買ったみたら、この世のものとは思えないほどマズかった。

なお、発表は9、10月号の予定。「私が、そう感じたとき（納得いかん）係」まで、どしどしどうぞ！

それは変です

ゲームにキビしいツッコミを入れつつも、そこにはどこか愛のある……そんな愛のツッコミコーナーです。愛があるからこそ、アラが見えてくるのですね。

➡東京都　フォレストJくん：0658：私でしたら、マリオと戦う前に、なんとか帽子を盗み出すでしょうね（笑）。

➡大阪府　遠野いずみさん：0068：普通はムリでしょうねぇ。演劇ならまだわかるんですけど、オペラですから。

➡広島県　漂流刑事くん：0639：なんというか「キャラの文脈」みたいなものを読み間違えたような気が……。

➡千葉県　ジャンクくん：0882：丈夫だわ、たくさん入るわ……四次元ポケットみたいなもんなんでしょうか？

➡広島県　天波ゆんりさん：0866：「モノを大切にしようね」ってことなんでしょうか（笑）。なんか哲学的です。

➡神奈川県　万時優さん：0777：生まれたというより、そこに親子で住んでいたっぽいです（笑）。10P。

➡新潟県　楼燎火さん：0290：昔のマンガに出てきた「未来のホコリがつかない服」みたいなもの（笑）。

➡広島県　げっくん：0115：強制的に通わせているのか、もしくはそう思いこんでいるだけか（笑）。

➡広島県　ピクシー稲見さん：1010：まあ、あまりゼータクさせても、クセになりますから（笑）。10P。

ゲームの素

GE 下素 SO

●ポイントについて：「素」にハガキを採用された読者さまには、もれなくポイントを差し上げております。ポイントを貯めて、決算時（来年？）にランキング上位に入っていれば、そのときにしかゲットできないレアでステキな賞品があなたのものに！　ポイントは「文字ネタ」「イラストネタ」、どちらもハガキ1枚につき5ポイントが基本。ですが、だいめーの独断で、それ以上のポイントを差し上げることがあります（その場合は書いてあります）。そして文字ネタコーナー「だいめーの文字ネタでイク」で採用されたら特別に15ポイント！　けっこう狙いめかも？

PNが30文字とか50文字とか、異様に長くてもちゃんと載るんですか？　東京都　フォレストJくん：０６５８：正直、そんなに長いとだいめーさんが困っちゃうんじゃないかなぁ？　だってハガキのコメント書けないもん(笑)。んー、PNって、とても大切なものだけど、個人的にあんまり長いのはどうかと思うよ。それにあんまり長いと、だいめーさんやほかの読者さまにも覚えてもらえないだろうしね。PNって、どれくらいの長さがちょうどいいかわからないけど、30文字とか50文字はちょっと多いと思う。「素」ならシャレですむけど、ほかの投稿ページなら、まず採用されないと思うよ。：はっぱ

▼↑これを10枚、ハガキに貼って送ってね♡　山口県　有賀みんくん：0806(なんにももらえませんけど・笑)

長野県　こーかいくん：0626（深注：「ジョジョ」それとも「寄生獣」？）

鬱(うつ)状態から立ち直る方法と、技名(12文字以内)を教えてください。
(山梨県　蓮凰ごうしくん：０１１６)

■「鬱」とかいて「うつ」と読む

広辞苑によると、鬱とは「気のふさぐこと」で、さらに「鬱病」とは「抑鬱気分、悲哀、絶望感、不安、焦燥、苦悶感などがあり、体調すぐれず、精神活動が抑制され、しばしば自殺企図、心気妄想を抱くなどの症状をていする精神の病気」とあります。小難しい言葉が並びましたが、ようは「自分はなんてダメな人間なんだ。こんなので生きていけるのか？　もう生きていてもしょうがないかもしれない。死んじゃうしかないかなあ」などと常に考えるようになってしまう、非常にヤバイ心の病気なのです。こうなってしまったら、すぐに精神科医に相談しましょう。

■「病気」ではなく「故障」

これは以前にも書きましたが、心の病気というものは「脳の故障にしかすぎない」のです。脳というものは「小宇宙」といわれるくらい神秘的なものですが、永遠ではありません。脳が死んだら、意識や精神、魂なんてものも消えてしまいます。脳はつまり物質的なプロセスで、その結果に意識とか精神なんてものが生まれるのです。

これについては精神神経病の薬の数が明確に解答になっているでしょう。ここに、ある製薬会社が1994年に作った精神科医と薬剤師向けに作ったマニュアルがあるのですが、これに載っている薬を合計すると232種類。さらに、厚生省によると精神神経病の医薬として認定されているのは811種類。普通の薬局にない薬がこれだけあるのです。

ですから、この先に自分が「鬱な状態」になってしまったら、迷わず精神科医に相談しましょう。鬱は「不必要に自殺を誘発する脳の故障」でしかありません。「抗鬱剤」といった薬の投与で、だいたいの自殺の予防はできるのです。「自分の意志が弱いから」とかそういうことで、精神科に行くことをためらってはいけません。それに精神科医に相談することは、ちっとも恥ずかしいことではないのです。「カゼ引いたかなあ」くらいの感覚で精神科を訪ねましょう。そのために厚生省は800以上の医薬を認可しているのです。

とにかく、精神というものは、まず物質があって成立しているものなのです。「祖先の霊がどうこう」「悪霊の怨念がうんぬん」などの話は「ロマン」や「物語」としては認めていいですし、私も好きなのですが、それ以外では信じてはいけません。くれぐれもひとりで悩んでヘタなことをしないように。

最後になりましたが、ご質問の技名は「精神科なんてコワくない！」です。

情熱の川柳

5・7・5の文字数で文章を作るコーナーです。文字数は多少増減してもオーケーですよ。

⬆広島県　漂流刑事くん：０６３９：携帯電話が当たり前になっちゃいましたからねえ。

⬇静岡県　横兎なるさん：０７６５：この値段なら持っていたほうがいいと思いますよ。

⬆神奈川県　てつじんＦＸくん：０６７６：そういうモノを扱う専門の店があるんです。

⬇埼玉県　あきらさん：０３０９：深入りすぎるとコワイ世界でもありますけど(笑)。

⬆静岡県　ぬえくん：０８７５：こういう人が業界を活性化させています(笑)。10P。

デ■ン■ロ■ク 美術館

タイトルが変わりましたが、内容は前と同じイラストコーナーです。イラストの裏にキャラ名などを書いてくださると助かります。本人のタッチだからキャラがわからない、なんてことがあるもんで。擬人化とか。

⬅広島県　ピクシー稲見さん：００００：グリーンとレッド。友だちに「美化しすぎ」といわれたそうです(笑)。いいじゃないですか、趣味なんですから。

⬅東京都　フォーレスト・サリアさん：０９５８：『ぷよぷよSUN64』から、好きなキャラ集合。好きなキャラじゃないと、なかなか描けませんしね。

⬅愛知県　紅神牙さん：０７８４：『天外魔境Ⅱ』の絹。『天外』もいろいろシリーズが発売されましたが、一番キャラが立ってたのは『Ⅱ』ですよね。

➡三重県　如月未藍さん：０４２３：『ぷよぷよ～ん』からアルルとシェゾ。なんと下描きなしだそうです(笑)。

➡熊本県　ヨウジさん：０８３２：構成がうまくいってますね。なんかのカードに使えそうなデザインです。10P。

➡新潟県　ブンチョくん：０７１７：『エヴァ』の第4使徒。このデザインって、けっこうスゴイですよね。10P。

➡東京都　奥内あまんさん：０７８０：『ポケモン』のカスミとトゲピー。シンプルにうまくまとまっています。

⬅千葉県　ジャンクくん：０８８２：漢字一文字で、そのポケモンの特徴が現されています。こういうのもアリです。なんか仮面ライダーみたいですし(笑)。

⬅静岡県　きりんさん：０９０４：リンクと『ムジュラ』のキーワードのひとつ「月」。月は様々な物語でモチーフにされています。神秘的ですからねえ。

⬅神奈川県　てつじんＦＸくん：０６７６：アニメはテレビ東京系で放映中。「自動車からロボットへ変形」する久しぶりのトランスフォーマーです。

⬅愛知県　緋安摩比瑠さん：１００６：「ぷよ」シリーズの人気者キキーモラ。じつは主人公になっているゲームもあったりします。掃除するゲーム(笑)。

➡群馬県　とらきちさん：００８１：さわやかに描かれたリンク。気合い入ってますが、ちょっと影が濃い？　10P。

➡宮崎県　吹雪泰多さん：０３７４：『聖戦の系譜』からティルテュ。キャラが大事なゲームもありますよね。10P。

➡広島県　御行いちるさん：０９３１：本当は2枚組ですが「1枚でもいい」とのことでしたので、こちらを掲載。

➡愛知県　ディンクくん：０９４０：パソコン版はけっこうなスペックを要求してきました。さすがは鋼鉄です(笑)。

●コードナンバー(CN)について：初採用の読者さまにはCNを差し上げております。CNというのは、ペンネーム(PN)のあとについている4ケタの番号のこと。このCNはポイントがリセットされてもなくなりません。一度ゲットしたら、ずうっとあなたのものなのです！　このほかにも、だいめーがサイコロとかでテキトーに決めた「その月のラッキーCN」の読者さまが優先的に採用される「CN宝くじ」などの特典もあります。同じネタのハガキがあったときには、特に有利！　ちなみにラッキーCNは誌面ではあえて発表していません。特別っぽいですし。

もし、送られてきたハガキの中に、当選している年賀状などがあったら、そっちを優先してしまう可能性はあるんですか？　埼玉県　白いなずなさん：0813：つまり「賞品の当たっているハガキは採用しないで賞品と交換してしまうのか？」ってこと？　そんなことはありませんわ。そもそも、当選番号なんて見ていませんもの。ですから、そのハガキが当選したかどうかなんて、わかりませんし、どうでもいいですことですわ。どうしても心配でしたら、投稿に使うハガキは古くて、とっくに賞品の交換期限の切れているものを使ってくださいませ。大切なのはネタですわよ。よろしくて？：サンディ

➡兵庫県　なすみそいためくん：0412：やっぱりファンはハードを買ってでもプレイするんでしょうねえ。

➡福岡県　白亜亀さん：1012：まったく見えてこないGB版『ゼルダ』の新作。まあ、気長に待ちましょう。

➡新潟県　楼燎火さん：0290：『ポケモン』のブラッキーとエーフィ。なるほど、こうきましたか(笑)。擬人化。

➡秋田県　AYUさん：0596：N64版の発売も待たれる『パネポン』。キャラを変えずにいってほしいですね。

⬅福岡県　秋さん：0080：人形を吊っている糸がポイントというのも、ほかの格闘とは違ってますよね。ほのぼのした雰囲気にもなってますし。

⬅群馬県　金井美幸さん：1014：上の方にこっそり描かれているチンクルがステキです。それにしてもインパクトのあるルックスしてますよね、彼。

⬅富山県　しっちさん：0989：フォークでブッ刺された本がステキです。たしかに、ジョゼットさんにとって、本は食べ物ですからねえ(笑)。

⬅静岡県　ねこべのたけこさん：1013：『トラキア776』からマギ団のメンバー。それぞれのキャラを思い入れたっぷりに描かれていますね。

➡高知県　八神佑莉くん：0903：魅力的なライバルがいないと、話が盛り上がりません。レッドは合格でしょう。

➡群馬県　ふでぺん太郎さん：0754：あなどれませんよね、教育テレビ。ヘンなのもいろいろありますし(笑)。

➡北海道　織作淳史くん：0133：アニメ版「ゾイド」から。CGの動物的動きとか、かなりがんばってますよね。

➡岩手県　北村栄さん：0648：利き腕が右腕の人って、右向きの顔が描きづらいんですよね。描いて慣れるしかー！

3項目の御触書(おふれがき)

日本古来のお笑い3段オチをキレイに決めていただくコーナーなのです。

⬆埼玉県　極楽大使くん：0701：気持ちはわかりますが、拝んでも意味は(笑)。

⬇広島県　げっくん：0115：それがそのうちにいい思い出になったりするんですよ。

⬆福岡県　村田新一くん：0847：最後はギリギリというよりモロだと思います(笑)。

⬇千葉県　フーちーさん：0537：ゲーム雑誌の編集長の中ではかなりの有名人(笑)。

⬆東京都　フォレストJくん：0658：なんせマリオの初代ライバルですから(笑)。

➡千葉県　ジャンクくん：0882：特にCMはみんな楽しそうにやっているように見えます。相撲を辞めて正解だったのかもしれませんね(笑)。10P。

➡広島県　漂流刑事くん：0639：増えたり減ったり、色がついたりとまったく忙しいことです。ちなみに私、ほとんどメンバーわかってません。10P。

➡京都府　とろろさん：0587：どれもこれもわかりやすい理由。最後はとても現実的。といいますか、実際こういう理由で決めている人がいます(笑)。

➡岩手県　北村栄さん：0648：意外と息が長いですよね。まあ、定着はしないと思いますが。だって、どう見てもアブないですもん、厚底ブーツって。

▼今、ここ読んでるだろ？　広島県　空葉暁さん：0892(な、なんでわかったんですか!?　もしや超能力者!?)

春巻きうどん　略して、はるまきうどん

マンガ　コウノヒロアキ（編注：ゴジラの気分もあじわえます）

うりゃあ〜〜
ズン…　ズズ　ズズ　ズズン…
ゴゴゴゴゴゴゴゴゴゴ
ウフフフフフフフフ…
あいつ何のゲームやってんだ!?
ピク　ピク　ピク

ゲームの素

ゲームデザイナーになるには、どうすればよいのでしょうか？　キャラクターデザインがしたいんです。

（徳島県　竜海実鶴さん：0620）

■デザイナーもいろいろ

まず最初にいっておきますと、ゲームデザイナーとキャラクターデザインのお仕事はまったく違うものなのです。

いきなりですが、ここで問題。

「『ドラクエ』のゲームデザインをした人は誰でしょうか？」

答えは「堀井雄二さん」ですね。

では、次の問題。

「『ドラクエ』のキャラクターデザインをした人は誰でしょうか？」

答えは「鳥山明さん」。正確には鳥山明さんは「モンスターデザイン」なのですが、パッケージイラスト等も手がけていますから、キャラクターデザインといってもいいと思います。

ここからも、ゲームデザインとキャラクターデザインが別モノであるとわかりますよね。ですから、竜海さんが目指しているものは「キャラクターデザインを手がける人」なのです。

■どうやったらなれる？

では、どうすればキャラクターデザインができるようになるのでしょう？

ここで、ゲームのキャラクターデザインをした人で有名な人を挙げてみると、先ほどの鳥山明さん、それに『FF』の「天野喜孝」さんが挙げられるでしょう。このおふたりに共通しているのは「ほかの業界で有名だった」ということです。鳥山明さんはいわずと知れた有名マンガ家、天野喜孝さんは「タイムボカン」シリーズなどのアニメのキャラクターデザインを手がけていた有名人だったのです。

ですから「ほかのイラスト関係の業界で有名になって、ゲーム会社からお声がかかるのを待つ」というものも、ひとつの方法といえるでしょうね。

■「＋α」で差をつける

では「有名じゃなきゃキャラクターデザインができないのか？」かというと、そうではありません。あるゲーム会社の社長は「選ぶ人間の趣味で決まることが多い」、ほかにも「キャラクターだけではなく背景も描けなきゃダメ」、さらに「現在はCG出身者ばかりでドット絵ができる人が少ない。ドット絵ができるのも武器のひとつ」といっていました。まあ、会社の生の声だけにキビしいですが「キャラクターが描けるだけ」では道は遠く、自然そこには「キャラクターが描ける以外のなにか」が必要になってくるのです。

現実はキビしいかもしれませんが、夢はかなえるためにあるんです。ここはひとつ、夢に向かってガンバってみてはいかがでしょうか？

●PNやCN、ポイントが間違っていたら？：それは大変！　さっそく「素」にハガキを書いて申告しましょう！　ポイントなどのデータ関係は専門の係がやっているので、そうしないと間違ったままになってしまう可能性がすんごく高いのです。また「PNを変えるとき」や「住所変更の場合」などの場合も、同様に専用のハガキを用意してお知らせください。これらすべてのあて先は「はっぱ&サンディ、○○違うよ(○○変えたよ)係」です。ネタのハガキのスミに書いてあっても見逃しちゃうことが多いですから、面倒でも別のハガキに書いて知らせてくださいね。

●お兄さんのムダな知恵袋：今回は「SMAP」の意味。そう、あのジャニーズのSMAPですよ。SMAPは4つの英語の頭文字を取ったものです。「S」はスポーツのS、「M」はミュージックのM、「A」は「集める」という意味のアッセンブルのA、「P」はピープルのP。ですからSMAPとは「スポーツや音楽好きの人の集まり」、もしくは「スポーツでも音楽でも、お客さんを集められる人たち」といった意味になるのでしょう。当然、英語を母国語にする人たちに、このような意味を説明してもわかってもらえないとは思いますが（笑）、とにかくこういう意味なのです。ファンには常識でした？：だいめー

▼今日の給食、カレーなんだって。知ってた？　山形県　リアラさん：0384（わーい。じゃ、おかわりしょー）

新潟県　楼燎火さん：0290

コミケにはプロのマンガ家さんも出品していますが、その理由はなんなのですか？　また、そんな時間的余裕があるものなのでしょうか？

（広島県　漂流刑事くん：0639）

■プロによる同人誌

つまり「プロだから作品を発表する場がある。したがってわざわざ同人誌を出す必要はないのでは？」という質問ですね？　だとしたら、理由はプロのマンガ家それぞれ、いろいろあると思いますよ。「商業雑誌じゃ描けない作品を描く」という人もいれば、「単行本にならなかったから」という人もいるでしょうし、はたまた「あんまり本業じゃもうからないから同人誌でもうける」なんて人もいるでしょう。

しかしそもそも、コミケとはなんなのでしょうか？　とりあえず、コミケの申し込み時に書く「参加申込書」の「コミケットの理念と目的」を見てみると、「マンガ、アニメ、ゲーム、小説およびその周辺ジャンルの表現の可能性を追求する場としての同人誌、営為の結実としての作品、それを一般に向けてアピールする場がコミケットです。それは新たな可能性を求める人たちが作品に出会える場であり、作品を受け止めてくれる人を見つける場でもあります」……よく読むと、現実的には理念というより理想に近いんじゃないかという意見もありますが（笑）、少なくとも運営している人は、このように考えているワケです。といいますか、こう書いてあるのにも関わらず、考えていなかったら、言行不一致ではありませんか（笑）。

こういうところから考えてみても、プロがコミケに参加するのは、別段おかしいことではないと思いますよ。

■時間的余裕はあるのか？

もうひとつの質問「プロのマンガ家が同人誌を作る時間的余裕、つまりヒマがあるのか？」ですが、これは「その同人誌の内容」にもよるでしょうね。

例えば、すでにどこかで描いていたものをまとめて同人誌にするのでしたら、さほど手間はかかりませんから問題はないと思います。

しかし、これが描き下ろしとなったら、そうはいかないでしょう。その場合はどうなるのか？　これは売れっ子だろうとなんだろうと、同人誌を出す人間は「時間がなくてもやる」のです。これも「すべて自分の責任なのだから、時間がなくてもキチンと責任をもってやる」という人もいれば、「試験勉強をやらなくちゃいけないときに、ついついほかのことをしてしまう」ような人もいるでしょう（笑）。やはりこれも人それぞれなのです。たまに途中で力尽きてしまう人も見かけますが（笑）。

こんな夢あんな夢

テーマ
こんな青春を過ごしてみたい（みたかった）

今月は前編。嗚呼、青春！　青い春です。春を売ってはいけません……ネタに深い意味はありません。深く考えないでください。というか、考えてはいけません。青春まっさかり。

➡神奈川県　てつじんFXくん：0676：青春ドラマの基本。「バカね、男って……」な世界です（笑）。

毎日ケンカ！　そして友情!!

➡広島県　天波ゆんりさん：0866：友たちは減りそうですけどね。事件ばっかりの日々ですから（笑）。

➡静岡県　槇兎なるさん：0765：こうなるのって、たいていスポーツマンなんですよねえ（笑）。10P。

⬇東京都　月島咲耶さん：0132：なんかもう「手段のためなら目的は選ばない」といったカンジがします（笑）。

⬆山梨県　砂羅さん：0923：「耳をすませば」のワンシーンから。この映画は私も大好きです。ステキですよね。

⬇兵庫県　涼倉柚歩さん：0894：で、朝寝坊したときは、朝食も栄養ドリンクの青春。なんか薬漬けです（笑）。

⬆埼玉県　白いなすなさん：0813：少々前の少女マンガですね。「お姉さま」とかが登場してしまうような（笑）。

⬇富山県　神迅くん：0864：夢でもなんでもなく、こういう青春だった人が「素」には多いと思います（笑）。

パラメータ上げ。

⬆新潟県　楼燎火さん：0290：自分の能力が数値でわかってしまうというのも、なんだか気味の悪い話（笑）。

⬇広島県　漂流刑事くん：0639：旅行というより、冒険でしたからねえ。私は途中で死ぬかも（笑）。10P。

太陽にほえる。

⬇岩手県　北村栄さん：0648：ひとしきりほえたあとは、いさぎよく殉職してもらいましょう（笑）。

なんてーか…人並みの青春を…いや、もういいや（笑）。

⬇山梨県　蓮凰こうしくん：0116：まずは自分の今を楽しむしか！　考えるのはそれからでも。10P。

次のテーマ

次のテーマは「一度でいいから見てみたいっ！」です。

例1●タイムスリップして、自分の親のプロポーズを見物してみたい。

例2●本当に手のつけられないくらいに暴れている「暴れん坊将軍」。

例3●晴海のイベントで「銀河英雄伝説」の自由惑星同盟軍のコスプレをした人たちが集合して「くたばれカイザー！」と叫びつつベレー帽を高く放り投げる姿（実話）。

なお、発表は9、10月号の予定。「あんな夢こんな夢（一度見たい）係」まで、どしどしどうぞ！

TVウォッチング隊

TVネタでしたら、どんなネタでも受けつけるコーナーです。タレントや番組に対するツッコミ、地方局ネタなど、なんでもオーケー。ただしマイナーネタの場合は、知らない人のことを考えて解説も書いてくださいね。

⬇静岡県　きりんさん：0904：マヨラーはホントにマヨネーズだけでもオーケーですからねえ。これは私もダメ。

⬆広島県　漂流刑事くん：0639：身体が軟らかいのはわかりますが、それにしても電話の相手に失礼です（笑）。

⬇広島県　天波ゆんりさん：0866：よく聞いていると、けっこうムダなことしゃべってますよね。あれって。

⬆埼玉県　ごまゾウさん：0998：余談ですが、アロハ好きの私は、彼の着ているアロハに注目。あれはレアモノ。

⬇東京都　月島咲耶さん：0132：TVシリーズの序盤は、いじめられっぱなし。みんなイヤなヤツですし（笑）。

⬇兵庫県　なすみいためくん：0412：それをモロともせず、ダンスを練習してますからねえ。10P。

⬇新潟県　楼燎火さん：0290：さらに未放映の番組まであるそうです。なんとかしてあげてください。

ポケモン1ヶ月遅れ
封神 2ヶ月遅れ
ビーストウォーズ半クール遅れ
…はともかく…
ASAYAN 1週間遅れは マズいと思うぞ 新潟…。

⬇広島県　御行いちるさん：0931：観光都市でもない限り、たいていの都市はこんなものですよ。10P。

⬇広島県　ピクシー稲見さん：1010：腹話術師のいっこく堂。最初は陰陽師だと思ってました（笑）。

県内ローカルのコマーシャルにいっこく堂が出演していたよ…。
何となくトクした感じ!?

●まとめ送りもオーケー！：たくさんハガキを送りたい人は、封書でまとめて送ってもオーケー！　ただし、中のハガキ1枚1枚に住所、氏名、PN、CNがある人はそれを書くのはもちろん、どこのコーナーあてへのハガキかをキチンと書きましょう。最近、PNだけで住所や本名を書いていないハガキが増えてきております。こういうハガキは集計の関係もあって採用できないのです。せっかく書いたハガキなんですから、キチンと必要事項は書きましょうね。また、ポストにハガキを入れる前には誤字脱字チェック！　あとご恥ずかしいのは自分ですので

突然ですが、新担当のご紹介！　ミステリー&マンガと並んで自分が人生を楽しむ上ではずせないのが音楽です。学生時代には音楽好きが高じて、コンサートスタッフのアルバイトなどもやっていました。現在も休みの日は欠かさずCDショップで試聴版をチェックしたり、ライブにも足を運んでいます。ジャンルはテクノからクラシックまで何でもOK。ガールズポップや属にいうヴィジュアル系バンドを好んで聴きますが、ここ一年はずっと同郷の椎名林檎姫に超メロメロ。着信メロディーを椎名林檎の曲にしたいがために携帯電話を買い換えたりして、ダメ人間ぶりが全開な今日この頃です。：ノブノブ

ゲーム まんが道

ゲームネタオンリーのマンガコーナーです。トーンと大きなサイズでの採用を目指してがんばってください！

⬆千葉県　うっかりハチベエさん：1015：どこかで見たシルエット。というか、なぜ中に入ってるんですか(笑)。

⬆千葉県　フーちーさん：0537：3項目の御触書みたいなネタ(笑)。主婦層にも人気があるみたいですね、彼。

⬆愛知県　紅神牙さん：0784：いざとなったら、ふたつ買って、ひとりでどちらもプレイして通信するしか(笑)。

⬆茨城県　田川真喜子さん：0986：なんかほのぼの。そんなに気になるのなら、違う服にすればいいでしょうに。

⬆埼玉県　ノリュくん：0645：怖い顔が小さいおかげでさらに怖くなっています。なんか呪術的なニオイも(笑)。

➡東京都　月島咲耶さん：0132：なんか本来とは違う奇襲をしそうな雰囲気です。若さ爆発。鼻血爆発。

➡神奈川県　てつじんFXくん：0676：たいていの人が一度は思ったことを、ついに……(笑)。10P。

➡静岡県　槇兎なるさん：0765：まったく、世界が滅ぶかどうかってときに気楽なもんです(笑)。10P。

➡青森県　鶏冠ゆすらさん：0033：ある意味では貴重ですよね、ムラサキのモモヒキなんて(笑)。

幸せの情報

映画、音楽、おもちゃ、お菓子などのオススメコーナー。担当編集ノブノブを困らせないために、大きな文字で書いてあげましょうね。

➡愛知県　紅神牙さん：0784：アニメ。イラストは実際と違ってます(笑)。

➡広島県　天波ゆんりさん：0866：児童文学。人気シリーズの第2作です。

➡神奈川県　てつじんFXくん：0676：OVA。売れるからこその再発売。

➡福岡県　伽羅さん：0859：お菓子。数ある「プチ」シリーズの中のひとつ。

➡東京都　月島咲耶さん：0132：OVA。DVDは限定。中古を探すしか？

➡三重県　如月耒藍さん：0423：お菓子。いろんなメーカーが発売してます。

➡広島県　空薫暁さん：0892：解説本。イラスト描きには資料にもなる？

➡広島県　ピクシー稲見さん：1010：ジュース。限定品はチェックでしょう。

➡新潟県　楼爛火さん：0290：マンガ。まとめて見ると、また違った印象に。

初心者のお部屋

初心者限定、掲載されれば10ポイント！　まさに初心者のためだけに存在するコーナーです。なかなか載らなくてもあきらめないで！

➡熊本県　ピオンさん：1016：採用されました。ネスがかわいく描けてます。

➡栃木県　康淋さん：1017：自他共に認める「ポケモン」好きだそうです。

➡福岡県　霧島かやさん：1018：受験のついでに……が一番。ファイト！

➡長野県　IRIAさん：1019：ほっぺたのバンソーコーがいいカンジです。

➡鹿児島県　瑞綺椎風さん：1020：それでは4ケタになったCNをどうぞ！

➡埼玉県　メロン・オドネルさん：1021：カエルさんの目玉の間の帽子が(笑)。

➡岡山県　南條あおいさん：1022：ナビィに釣りバリがかかってます(笑)。

➡青森県　ティ〇あ～るくん：1023：缶の上の矢印がいい味出してます。

➡千葉県　もきちさん：1024：実際、楽しいですよ。話も合いますから(笑)。

日焼けの季節。

マンガ　多摩屋猫丸（編注：昔、顔を塗っていたグループもいましたね）

▼ひ、119番って何番でしたっけ!?　神奈川県　阿部逸人くん：0406(き、急に聞かれましても。あたふた)

ゲームの素

友だちに「マニアはいいけどオタクはイヤ」といわれたのですが、マニアとオタクの違いってなんなんですか？

（東京都　舞夢りぃさん：0836）

★　★　★

ズバリ、ファンとマニアとオタクの違いとはなんなんですか？

（大阪府　旋風くん：0804）

★　★　★

同様の質問が多数来てましたが、このふたつを掲載させていただきます。

■知らない人には、みな同じ

もちろん、どれも違う言葉ですから、それぞれにキチンとした意味や語源があります。それをここで書いてもいいのですが、私はどこかほかに問題があるような気がしてなりません。実際、これらの言葉を区別して使っているのは一部の人間だけでしょうし、とても一般的な言葉ではないでしょう。

現実にゲーム、アニメ、特撮、フィギュアなど、一般的に「オタク趣味」といわれる趣味をもたない人は、オタクだろうが、マニアだろうが、ファンだろうが、フェチだろうが、フリークだろうが、みんなひとくくりしてオタクと呼んでいます。

これに対してムキになってもしょうがないのではないでしょうか？　それにオタクとマニアの違いを事細かに説明したところで、この手の趣味のない人には理解されないでしょう。

■どう呼ばれても気にしない！

たしかにオタクという言葉には、どうしたってマイナスイメージばかりがつきまといます。当然、オタクと呼ばれるのがイヤという人も多いでしょう。しかし、呼ばれ方が変わるとなにかが変わるのでしょうか？　オタクがマニアになったところで、自分自身はなにも変わらないんじゃないでしょうか？　それに「ゲームは好きだけど、オタクと呼ばれたから、もうゲームはしない」なんてことができるのでしょうか？　もしできるのなら、私はもうなにもいいません。お好きなようにしてください。

別に自分の趣味がわからない人にどう呼ばれたっていいじゃないですか。いちいちそんなことを気にしていたらキリがありません。「オタクだねー」といわれたら「そうだよーん、オタクだよーん」と答えるくらいの心の余裕はもったほうがいいと思いますよ。それに、いちいちムキになって「オタクじゃなくてマニアですよ」なんて返していたら、自分がますますドツボに陥るだけです。なんと呼ばれようと自分は自分、そう思ってやっていけばいいのではないでしょうか？

いろいろ意見はあるでしょうが、とりあえず私はこう考えております。

社会人といえば名刺交換(？)。担当編集ノブノブとの何回めかの打ち合わせのときの話。ノブノブから名刺をもらったのですが、そのとき私は個人の名刺がなく、あったのは電撃のほかの編集部の名刺だけ……しょうがないのでそれを半ばムリヤリに渡しました(笑)。電撃の社員編集者であるノブノブが、電撃のほかの編集部の名刺をもらっても意味はまったくないのはわかってますが、ノブノブの困っている顔がなかなかおもしろくて、ついつい……(笑)。ノブノブも、こういう人間が電撃のゲーム雑誌には出入りしていると、勉強になりましたね(笑)。：だいめー

ランキング 1位～16位

●1位：55ポイント：漂流刑事：0639 ●2位：40ポイント：楼燎火：0290 ●3位：35ポイント：てつじんFX：0676、槙兎なる：0765 ●5位：30ポイント：蓮凰ごうし：0116、月島咲耶：0132、天波ゆんり：0866 ●8位：25ポイント：竜海実鶴：0620、ピクシー稲見：1010 ●10位：20ポイント：げっ：0115、なすみそいため：0412、北村栄：0648、紅神牙：0784、ぬえ：0875、ジャンク：0882 ●16位：15ポイント：とらきち：0081、とろろ：0587、フォレストJ：0658、奥内あまん：0780、旋風：0804、白いなずな：0813、ヨウジ：0832、舞夢りい：0836、空葉暁：0892

▼全国誌で宣言します。「5キロ以上ヤセる!」 宮崎県 ぷりずむさん：0829(宣言してしまいましたね・笑)

マンガ 川名慧清(編注：さわりごこちも良さそうです)

だいめーのない座談会

■DVDの映像ソフト

はっぱ(以下、は)： ここはだいめーさん抜きでやるんでしょ？

ノブノブ(以下、ノ)： 今回はそうですが、コーナー名のモトネタ「題名のない音楽会」も実際は題名があるように、今度どうなるかは不明です。

サンディ(以下、サ)： まあ、それはともかくとして、今回はフリートークということにいたしましょう。

ノ： うっす。そうしましょう！

は： じゃあさ、さっそくだけどDVDのこと話していい？

ノ： いきなり任天堂ハード専門誌とは思えない話題ですねー。

は： いいじゃん。そういうコーナーなんだし。それにゲームの話じゃなくてDVDの映像ソフトの話だよ。

ノ： なるほどなるほど。

サ： 最近、いろいろ出始めましたわよね。ワタクシもいくつか映画を買いましたわ。ほとんど洋画ですけど。

は： 洋画って？

サ： 最近買ったのは実写版「フランダースの犬」ですわ。

ノ： 上映される国によってオチが違うというアレですね。

は： えっ、どーいうこと？

ノ： 最後に主人公のネロが死ぬバージョンと死なないバージョンのふたつがあるんですよ。

は： ホントに？ スゴイね、それ。で、DVDはどっちのバージョン？

サ： どちらのバージョンもキチンと入っていますわ。ただ、外国バージョンは字幕のみで吹き替えはありませんの。これはマイナスですわね。

は： へぇー、それでもスゴイよねえ。ワタシはねえ、この間「バタアシ金魚」ってのをオススメされたの。でも、その映画見たことあってさー。

ノ： それで、どうしたんです？

は： そんでね「ああ、あの筒井道隆が高岡早紀にストーカーしまくったあげくに、精神までまいらせちゃって、最後にはモノにしちゃう映画だよね」って、いったの。そしたら、その人怒るのなんの。怒りまくり。

ノ： そりゃあ、好きな人は怒りますよ。日本の青春映画では名作とされているんですから。

は： でも、そう思ったんだもん。

サ： あの作品って、もともとはマンガですが、筒井道隆さん、マンガの主人公によく似てますわよね(笑)。

ノ： それはぼくも同意見です(笑)。

は： でさあ、こうやってDVD買っていると思わない？ 「お願いだからパッケージの大きさを全部同じにしてちょーだいよ」って(笑)。

サ： ああ、それは思いますわね。なんで同じ大きさにしないのかしら？

は： だよねえ。

ノ： 一応、メーカーによって統一されていますけどね。そのうちに統一されるのではないでしょうか？

サ： これは待つしかありませんわね。

は： ちぇー。

■アニメのDVDって……

サ： そういえばDVDソフトって、安いのは3,000円でお釣りがくるのに、アニメはありませんわね。

ノ： たしかに。だいたい6,800円くらいのモノが一番多いですね。

は： ワーナーホームビデオなんか、映画100本以上を2,400円で再発売してるよねー。それ考えると、やっぱりアニメは高いよ。どうしたって。

ノ： まあ、ああいうモノは薄利多売ですから、爆発的に売れないとわかっているモノは安くはできませんし。

は： するってーとなにかい？ アニメはオタクしか買わないから、安くはできないってことかい？

ノ： なんで江戸弁なんですか。とにかく、オタクしか買わないモノと普通の人が買うモノでしたら、これはもうパイの大きさから違いますしね。

は： むぎゅー。でも安くしてほしいです。どーしたって納得いかない！

サ： まあ、新規のお客さんを獲得するためにも、値段をせめてほかの映画に近づけるくらいの努力は必要ですわね。そうしないと、いずれ自分の首を絞めることになりますわ。

ノ： うっす。企業努力ですね。

■限定版にモノ申す！

は： そうそう、高いといえばっ！

ノ： あ、話題変えますか？

は： 最近さあ、限定版を出すゲームが多くない？ 先月も今月も。

ノ： (資料を見て)PSでは『さらば宇宙戦艦ヤマト』『スパロボα』、DCでは『ソーサリアン』『サクラ大戦』がそれに当たりますね。

サ： ですが、一時期に比べたら限定版は少なくなったと思いますわよ。

は： ちゅーか、今が問題。全部買ったらお金なくなんじゃん。

ノ： それはあなただけの問題では？

は： あとね、DCの『サンバDEアミーゴ』の専用コントローラ。これが高い！ なんなの7,800円って。

サ： まあでも、あれはマラカス部分を取って、ほかのゲームにも使えるようになっているらしいですわよ。

は： でも今はマラカスだけでしょ？

ノ： そりゃあまあ、そうですけど……。

は： しょーがないから、だいめーさんが買ったのでガマンしてる。

サ： 結局、あなたは買ってないのね。

は： うん、だって、ほかにも「レンタヒーロー」とかいろいろあるし、とても全部は買ってられないじゃん。

サ： あなたまだ『ムジュラの仮面』もクリアしてないじゃない。なら、それをクリアしてからでもいいんじゃなくて？

は： あと『ガントレット』もクリアしてない(笑)。でも、しょーがないじゃん、欲しいんだから。

ノ： どちらかというと、ぼくもそういう人間なので気持ちはわかります。

サ： それにしても第1回から言いたい放題ですわね。大丈夫かしら？

だいめーのゲームのおつまみ

社会に生きてゆくうえでの最低限のルールを守る……お約束はこれだけです。そのほかはどんなおハガキでも受けつけております。それだけにバラエティに富んだコーナーです。

➡神奈川県 てつじんFXくん：0676：言い方悪いですが、今の『ポケモン』と『デジモン』の関係みたいな…。

➡兵庫県 なすみそいためくん：0412：そういうワケで全員集合！ やっぱり最初はこのあいさつからでしょう。

⬅福岡県 男盛りくん：1025：つまり『シレン』と『ギレン』というワケですが、イラストはなんか「サイボーグ009」の4番めの人に似てます(笑)。

⬅神奈川県 阿部逸人くん：0406：友人の編集者は、これを探すために1日に10軒以上の玩具店を回ったそう。もちろん仕事でなく趣味とのこと(笑)。

⬅広島県 げっくん：0115：もしかしたら、本人も何曜日かわかってなかったのかも(笑)。もしくは頭の中で曜日に印をつけているとか。謎ですな。

➡宮城県 綴喜終さん：0137：つまり「メガネを取ると別人になってしまう人」だったんですね。ステキ(笑)。

福岡県 秋さん：0080：そのとおりでしょうね(笑)。どこをガマンするかが、賃貸物件のポイントなのでは？

➡熊本県 ヨウジさん：0832：オカリナのススメ。本物は吹いても、ウマが来たり、天候は変わりません(笑)。

⬅奈良県 うろつきマクドくん：0508：デンロクを買ったので「ワクワク」が「＋8」です。指示のとおり、下のハガキへ移動しましょう。

⬅愛知県 森のかたつむりさん：1026：なんだかんだで続いている「おつまみすごろく」。今月はここがスタート地点。指示されたハガキへ移動。

⬅岩手県 北村栄さん：0648：お茶目なお母さまです。きっと普通にトウフを切るのが飽きちゃったんでしょうね。今度は別キャラをリクエスト(笑)。

➡広島県 空葉暁さん：0892：どんどんパラメータが増えてます。スゴイすごろくです(笑)。続きはまたいつか。

➡東京都 奥内あまんさん：0780：2マス前は6月号です(笑)。今回はここでおしまい。続きはまたいつか。

➡新潟県 リーフ中川くん：0962：なんといいますか定番中の定番ですからねえ。パロディも多いネタですし。

GE 下素 SO

PSの「日本史キーワードでるでる1800」というソフトをなぜか購入。なんでも大学入試に役立つそうで(笑)。内容は、例えば「中臣鎌足」という問題なら、3つに分かれている選択肢の中から「大化改新」「内臣」「藤原姓をもらう」という3つの答えを選ぶといったもの。これがなかなかムズい！ さすがに3つ全部は覚えていないんですよ。うーん、たしかに、このゲームを簡単にクリアできるようになれば日本史もバッチリでしょうが、結局、暗記しなくちゃいけないことに変わりないんですよねえ。暗記するならテレビ画面より紙の方がラクなんですが。：だいめー

御行いちる：0931、高里浩里：1011 ●27位：10ポイント：秋：0080、吹雪奏多：0374、阿部逸人：0406、如月未藍：0423、フーちー：0537、こーかい：0626、ブンチョ：0717、ふでぺん太郎：0754、万時優：0777、村田新一：0847、青井侑季：0865、きりん：0904、白亜亀：1012、ピオン：1016、康淋：1017、霧島かや：1018、ＩＲＩＡ：1019、瑞綺椎風：1020、メロン・オドネル：1021、南條あおい：1022、ティ あ～る：1023、もきち：1024 ※49位以下の方は同点多数なため、掲載しきれませんでした。来月からはまたランキングがばらけてくるでしょう。では、また！

骨折しました。
体育のバスケで左の人指し指、折りました。当たっただけなのにっ!!
そして次の体育は見学。そしたら連絡欄に……
指の骨接の ため、体育は見学……
と、かいてありました。母上っ!!
今はリハビリ中でございます。
病院のセンセ ガムリにまげるので痛いでございます。
←病院 センセ

➡大阪府　睦月由羅さん：689：お母さまの恥ずかしい漢字の間違い。がんばって骨つなげてください(笑)。

今月の言い間違い
うまい具合に便乗してくるのよねえ……
○○さんてちゃっかりしてるよねぇ……
「人のチョンマゲでスモウをとる」ってやつだよね♥
ちょンマゲじゃなくてフンドシだよ

⬅東京都　月島咲耶さん：0132：なかなかステキな間違えっぷりです。今度どこかで使わせていただきます(笑)。

スタイルに見る密度の違い
通常

⬆静岡県　ぬえくん：0875：つまり「ごちゃごちゃ詰まっているから、読むためには自然とこういう姿勢になっちゃう」ということですね。ひとりでも多くの読者さまに喜んでいただけるよう、がんばった結果ですので、どうかその辺はごかんべんを(笑)。10P。

⬆京都府　とろろさん：0587：「めちゃイケ」でネタにされたからか、名前だけは全国に伝わっている「おはスタ」。ローカルネタを全国ネットでやるから混乱が……と、思ったら、私も「素」の第19回でネタにしてるんですよねえ(笑)。人のこといえません。10P。

マンガ　いりえまさよ（編注：もしや、前号からの続きでは？）

➡福岡県　白亜亀さん：1012：「いつでも聴ける」となると、聴かなくなっちゃったりするんですよね。不思議。

➡神奈川県　すけろくさん：0978：ベルマーク……ですがパチモン。集めても時計などはもらえません(笑)。

➡岡山県　青井侑季さん：0865：今月の「やわらかアタマ養成講座」。キチンと4等分してみましょう。

➡岡山県　青井侑季さん：0865：問題の答えです。たしかに4等分きっちり分けられました。わかりましたか？

⬅宮城県　64女さん：1027：最近はピカチュウよりもピチュウの方が好きという人が増えてきましたが、ピチュウはピカチュウいてこそですから。

⬅大阪府　岡周二くん：0655：GBのゲームをプレイしていると「ゲームって映像だけじゃないんだ」と、よくわかりますよね。実際おもしろいし。

⬅長野県　こーかいくん：0626：とにかく、描くのをやめて正解(笑)。このあとの展開はそれぞれにおまかせするということで……妄想スイッチオン。

⬅群馬県　とらきちさん：0081：アワを出すにはお湯を張る前に入れとかなきゃいけないんですよね。そこがバスクリンなんかと違うところ(笑)。

➡新潟県　楼燎火さん：0290：将来は「桃太郎侍」になるかもしれませんから、油断は禁物といえましょう(笑)。

➡愛知県　紅神牙さん：0784：雑誌の事情でどうにかなっちゃうのは……これは私も気をつけていきたいです。

■3年程前、電撃G'sエンジン（現マガジン）に「爆れつハンター」のページがあり、私はイラストをのせていただきました。で、そのハガキで「これがのったら、マロンちゃんをかく」などと宣言していたので、すぐにマロンちゃんのイラストをかいて、送りました。そうしたら、次号でそのページは最終回になり、そのハガキは闇に消えてしまいました。そして今回、新たな気持でマロンちゃんをかいてみました。なぜかゲー素で…
←当時と変わらぬ画力！美形は苦手でござるでしょう。
2000.4.くれないこうが

➡千葉県　高橋和隆さん：0670：自分が描いてて楽しくなければ、それを見る人だって楽しいワケがありません。

自分の絵…
自分の絵って、みんな他人から好かれたいと思っていると思いますが、私はその事で、ずいぶんなやんで、わざと絵を変えたりしていました。でも、自分の絵を変えてまでして好きになってもらっても意味ないと思うんです。たとえ、どんな人数が少なくても、本当の自分を好きになってもらう方が絶対いいと思うんです！かざりたてたものを好かれても空しいだけだし…だから、同じ事でなやんでる人が、もしいたら…
自分の道を行け!!

➡山梨県　蓮凰ごうしくん：0116：いろいろあるからこその人生ですからね。それでは来月までごきげんよう！

これからまた1ヶ月、
いろいろあるかもしれませんが
…ま、がんばりましょう!!

次号予告

時は明治40年。大蔵省官吏、辰宮洋一郎の妹「由佳里」が軍服の魔人「加藤保憲」にさらわれてしまう。加藤は帝都を破壊するため、由佳里を霊媒として利用し「平将門」を呼び出そうとしていたのだ。帝都はどうなるのか⁉ ちゅーことで、この作品は「ノーメイクでもかなり魔人」の嶋田久作を加藤役に映画化。続編が作られるほどの人気作に！ さらにアニメも四部作で制作！ 加藤役の声優は実写同様に嶋田久作の予定。展開時期さっぱし未定！**次回「ゲーそ都物語」。なお、アニメ版には鶴田真由が心霊スポット「メディアワークス」を紹介する特典つき！**

▼山田くん、だいめーに手紙をひとつ！　和歌山県　勇者こへいじくん：0966（ざぶとんと愛と手紙を運ぶ人）

〒101-8305
(株) メディアワークス
電撃N64「ゲー素」
○○係まで

●おハガキ募集一覧表● ■私が、そう感じたとき ■それは変です！ ■情熱の川柳 ■デンロク美術館 ■３項目の御触書 ■あんな夢こんな夢 ■TVウォッチング隊 ■ゲームまんが道 ■幸せの情報 ■初心者のお部屋 ■だいめーゲームのおつまみ ■はっぱ&サンディへの質問（主に投稿に関する質問） ■だいめーの文字ネタでイク（悩み相談や質問） ■ハシラでポンッ！（ページの両端にある一発ネタコーナー） 上素（欄外の文章） ※新コーナー案や「このコーナーを大きくして」などのご意見・ご要望も随時募集中。参考にしております。

電撃コミックス

5/27 発売の新刊！！

バカバカしくも止められない爆笑の阿智ワールド　待望のコミック化！

僕の血を吸わないで
コミックアンソロジー

原作／阿智太郎
作画／宮須弥・スズキユカ・美鈴秋・牧原ひさと
神谷順・出光秀匡・猫間ことみ

定価：本体660円+税

好評発売中　電撃文庫　僕の血を吸わないで①～⑤　定価：本体各550円+税

超強力タッグで贈るウェスタンファンタジーコミック堂々完結！

ABCアーバックス③

定価：本体550円+税

原作／あかほりさとる　キャラクターデザイン／七瀬葵
作画／志緒野博

好評発売中
電撃コミックス　ABC アーバックス ①②　定価：本体各550円+税
電撃文庫　ABC アーバックス"A"　定価：本体各490円+税

話題のTVアニメ、オフィシャルコミックがついに発売！

無限のリヴァイアス①

原案／矢立肇　構成／黒田洋介　作画／栗橋伸祐

定価：本体550円+税

月刊コミック電撃大王にて好評連載中！

© サンライズ・テレビ東京

+ANIMA（プラスアニマ）迎夏生

表紙&巻頭カラーでサービス満点
Pia♥キャロットへようこそ!!2 かなん

愛読者謝恩特別企画！ ガオ！オリジナルグッズ通信販売 第4弾

月刊 電撃コミック ガオ！ 7月号

5月27日（土）発売　特別定価：490円（税込）

※定価は本体価格に消費税が加算されます

発行●メディアワークス　発売●角川書店
お問い合わせ▶03・3238・8605（角川書店特販部）
メディアワークスのホームページ → http://www.mediaworks.co.jp/

新作ソフト 発売日リスト

★ ……………初登場のタイトル
太い文字 …発売日に変更のあったタイトル
SFC ………SFCのソフト
NP ………ニンテンドウパワー専用のSFCソフト
DD ………64DDのソフト
B ……………バックアップ内蔵

C …コントローラパック対応
P …おもしろパック対応
H …メモリー拡張パック対応
L …64GBパック対応
S …ポケットプリンタ対応
R …振動ロム

NINTENDO64

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
5月26日(金)	ぬし釣り64　潮風にのって	RPG	¥6,800	ビクターインタラクティブソフトウェア	PL釣
6月23日(金)	**エキサイトバイク64**	RCG	¥6,800	任天堂	BCP
6月予定	マリオアーティスト ポリゴンスタジオ	ETC	–	任天堂	DD
7月13日(木)	**がんばれ！ニッポン！オリンピック2000**	SPG	¥7,800	コナミ	BPH
7月21日(金)	マリオテニス64	SPG	¥6,800	任天堂	PL
7月予定	**ドラえもん3 のび太の町SOS！**	ACT	¥6,800	エポック社	BP
8月11日(金)	**マリオストーリー**	RPG	¥6,800	任天堂	B P
8月予定	WWFレッスルマニア2000	SPG	価格未定	アスミック・エース　エンタテインメント	B
夏予定	不思議のダンジョン　風来のシレン2　鬼襲来！シレン城！	A・RPG	価格未定	チュンソフト	
	現代大戦略　Ultimate War	SLG	価格未定	発売元未定	DD C
	井出洋介の麻雀塾	ETC	価格未定	発売元未定	DD
秋予定	**スーパーブラックバス64**	ETC	¥6,800	スターフィッシュ	P
年内予定	MOTHER3　豚王の最期	RPG	¥6,800	任天堂	B P
	パーフェクトダーク(仮称)	ACT	¥6,800	任天堂	B P H L
発売日未定	REVOLT	SLG	¥5,800	アクレイムジャパン	
	バイオハザード 0	AVG	価格未定	カプコン	
	WIPEOUT64	RCG	¥7,980	ココナッツジャパンエンターテイメント	C P
	VIEWPOINT2064	STG	¥7,800	サミー	B P
	レブ・リミット	RCG	価格未定	セタ	
	クオンパ	PZG	価格未定	T&Eソフト	B
	キャベツ(仮称)	SLG	価格未定	任天堂	DD
	コンカーズクエスト(仮称)	ACT	価格未定	任天堂	
	スリッ駆　ラジッ駆	RCG	¥5,800	任天堂	B P
	ゼルダの伝説DD (仮称)	A・RPG	価格未定	任天堂	DD
	パネルでポン64 (仮称)	PZG	価格未定	任天堂	
	ファイアーエムブレム64 (仮称)	S・RPG	価格未定	任天堂	
	DDシーケンサー(仮称)	ETC	価格未定	発売元未定	DD
	DT　DD版(仮称)	ETC	価格未定	発売元未定	DD
	ウォール街(仮称)	SLG	価格未定	発売元未定	DD
	サウンドメーカー(仮称)	ETC	価格未定	発売元未定	DD
	デザエモンDD (仮称)	ETC	価格未定	発売元未定	DD
	64ウォーズ	SLG	価格未定	ハドソン	B P H
	フライトシミュレータ(仮称)	SLG	価格未定	ビデオシステム	P

音…音声入力対応　　釣…つりコン64対応

GAME BOY&SUPER FAMICOM

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
5月26日(金)	チェイスH.Q.	RCG	¥3,980	ジョルダン	
	バブルボブル	ACT	¥3,980	ジョルダン	
5月27日(土)	ビックリマン2000　チャージングカードGB	ETC	¥3,980	イマジニア	B
6月1日(木)	**★ピクロスNP Vol.8**	PZG	¥2,000	任天堂	NP
6月2日(金)	大貝獣物語　ポヨンのダンジョンルーム2	RPG	¥3,980	ハドソン	B※
6月15日(木)	**ハンターハンター　ハンターの系譜**	S・RPG	¥4,500	コナミ	※
6月29日(木)	ミスタードリラー	ACT	¥3,800	ナムコ	B※
6月30日(金)	**★井出洋介の麻雀教室GB**	ETC	¥3,800	アテナ	B
	ムーミンの大冒険	AVG	¥3,980	サンソフト	B ※
	ダンジョンセイバー	RPG	¥4,800	J・ウイング	B S
6月下旬	**★おじゃる丸　満願神社は縁日でおじゃる！**	ACT	¥4,280	エム・ティー・オー	S
6月予定	**おじゃる丸　月夜が池のたからもの**	ETC	¥3,980	サクセス	B
	華蘭虎龍学園　花札・麻雀	ETC	¥4,800	J・ウイング	※
	漢字BOY2	PZG	¥4,800	J・ウイング	
7月13日(木)	遊戯王デュエルモンスターズ　三聖戦神降臨	ETC	¥4,500	コナミ	※
	がんばれ！ニッポン！オリンピック2000	SPG	¥4,500	コナミ	B※
7月14日(金)	ドカポン?!ミレニアムクエスト	RPG	¥3,980	アスミック・エース　エンタテインメント	B
7月19日(水)	サバイバルキッズ2　脱出!!双子島！	RPG	¥4,500	コナミ	B
7月28日(金)	**ご金魚物語**	SLG	¥3,980	カルチャーブレーン	BS
	サクラ大戦GB　檄・花組入隊！	AVG	価格未定	メディアファクトリー	B ※
7月中旬	**ハローキティのスウィートアドベンチャー　ダニエルくんにあいたい**	ACT	¥3,980	イマジニア	B
	ディアダニエルのスウィートアドベンチャー　キティちゃんをさがして	ACT	¥3,980	イマジニア	B
7月予定	メダロット3 カブトバージョン	RPG	¥4,300	イマジニア	B※
	メダロット3 クワガタバージョン	RPG	¥4,300	イマジニア	B※
	★爆走デコトラ伝説 GB SPECIAL 男度胸の天下統一	RCG	¥3,980	キッド	B※
	GO！GO！ヒッチハイク2	ETC	¥4,500	J・ウイング	B
	ポケットクッキング	ETC	¥4,800	J・ウイング	BS
	いつでもパチンコGB「CRモンスターハウス」(仮称)	ETC	¥3,980	タム	B
	ゾイド　ジェノザウラーの逆襲！	RPG	価格未定	トミー	B
	くまのプーさん　100エーカーのもり(仮称)	AVG	¥3,980	トミー	B
8月予定	**★ロックマンX　GB(仮称)**	ACT	¥3,980	カプコン	
	パーフェクトチョロQ	ETC	¥3,980	タカラ	B ※
夏予定	**★ドンキホーテが行く**	ETC	¥4,500	アトラス	
	スターオーシャン　ブルースフィア	RPG	価格未定	エニックス	B
	ワールドサッカーGB2000	SPG	¥4,500	コナミ	※
	★ダンスダンスレボリューションGB	ETC	¥4,800	コナミ	※
	筋肉番付GB2　目指せ！マッスルチャンピオン	SPG	価格未定	コナミ	B
	KLUSTAR	PZG	¥3,980	スパイク	
	携帯電獣テレファング　パワーバージョン	RPG	¥4,500	スマイルソフト	B
	携帯電獣テレファング　スピードバージョン	RPG	¥4,500	スマイルソフト	B
	ベイブレード　FIGHTING TOURNAMENT対戦アドベンチャー	AVG	価格未定	ハドソン	B※
	ぬし釣りアドベンチャー　カイトの冒険	AVG	¥4,200	ビクターインタラクティブソフトウェア	BR※
	ラブひなポケット	AVG	価格未定	マーベラスエンターテイメント	BS※
	ソウルゲッター	RPG	価格未定	マイクロキャビン	
	マジカルチェイス	STG	価格未定	マイクロキャビン	※
	ぞくぞくヒーローズ	RPG	¥5,980	メディアファクトリー	B ※
年内予定	真・女神転生　デビルチルドレン「赤の書」	RPG	価格未定	アトラス	B
	真・女神転生　デビルチルドレン「黒の書」	RPG	価格未定	アトラス	B
	Jリーグエキサイトステージタクティクス	SLG	¥4,200	エポック社	
	ゼルダの伝説　ふしぎな木の実　力の章	A・RPG	¥3,800	任天堂	B※
	★ポケモンアタック(仮称)	PZG	¥3,800	任天堂	
	THE BLACK ONYX DX	RPG	¥4,500	ビーピーエス	B ※
発売日未定	BILLIARD CLUB	ETC	価格未定	アルトロン	
	ぴあきゃろTOY BOX	SLG	価格未定	NECインターチャネル	
	白江七段の囲碁教室	ETC	¥3,200	カルチャーブレーン	
	忍たま乱太郎GBゲームギャラリー	ETC	¥3,900	カルチャーブレーン	
	あぁっ女神さまっ(仮称)	ETC	¥10,800	ケイエスエス	SFC
	ビートマニアGB　ネットジャム(仮称)	ETC	価格未定	コナミ	A
	風来のシレンGB2(仮称)	A・RPG	価格未定	チュンソフト	
	スター・ウォーズ　エピソード1　レーサー	RCG	価格未定	任天堂	※
	ゼルダの伝説　ふしぎな木の実　知恵の章	A・RPG	価格未定	任天堂	
	ゼルダの伝説　ふしぎな木の実　勇気の章	A・RPG	価格未定	任天堂	
	ポケモンピクロス	PZG	価格未定	任天堂	B
	ダビスタ牧場(仮称)	SLG	価格未定	メディアファクトリー	B S

※GBカラー専用ソフト　A…モバイルアダプタ対応

N E X T I S S U E

8月号 6月21日(水)日発売

次号はお約束の『ゼルダ』攻略に加え、『マリオテニス64』『シレン2』『マリオストーリー』など、ゼルダのあとに楽しむソフト情報がいっぱい。E3レポートも満載で、緑鮮やかな季節にお届けします。

 ※予告の内容は変わることがあります

シレンだ！ バイオだ！ マリオだ！ もうやるっきゃない！

新作フラッシュ!!

GAME FLASH

COMING SOON!

不思議のダンジョン 風来(ふうらい)のシレン2

鬼襲来(おにしゅうらい)！ シレン城(じょう)！

幼き日のシレンの活躍を描く『不思議のダンジョン』シリーズ最新作。今月は、ますますパワーアップした道具、モンスター、そしてワナ……シレンを待ち受ける試練の数々をチェック！　最新情報をギュッとコンパクトにまとめてお届けしよう。

N64	不思議のダンジョン 風来のシレン2 鬼襲来!シレン城!	夏発売予定
	●チュンソフト/任天堂●RPG●1人用●容量未定	価格未定

新作フラッシュ!!

●不思議のダンジョン 風来のシレン2 鬼襲来!シレン城!

シレンの道は試練なり

待ち受けるワナをチェック！

シレンを困らせるのは、鬼一族の攻撃ばかりじゃない。ダンジョンに仕掛けられた、いや〜なワナやモンスターもますますパワーアップしてシレンを苦しめるのだ。今回もワナ単体で死んでしまうということはめったにないようだけど、ワナにかかってしまうと道具をなくしてしまったり、ＨＰが大きく減らされたりと、かなりキツイ展開になってしまう。さらにキビシイのが、モンスターの特殊攻撃。前作にも増して強力でいやらしいものになってるから困っちゃうのだ！　たとえば、シレンをつき飛ばして谷底に落とす、なんていう力技まで登場するらしい。ここでは、シレンを待ち受ける数々の試練について徹底的に追求！　発売前に予習しておこう。

⬆腹が減っては戦はできぬ。とはいえ、のん気にゴハンを食べていられるほど今回のダンジョンは甘くはないぞ！

ナヌッ!? フロアの外に つき落とされちゃう!?

モンスターの特殊攻撃といえば、こちらのレベルを下げたり武器をサビさせたりと、イヤな攻撃が多かったよね。そんな特殊攻撃もさらにパワーアップして、なんとシレンをつき飛ばしてくる敵まで出現するのだ。つき飛ばされたときに、シレンはフロア外にはじき出されて、谷底へ向けてまっさかさまに落ちてしまうこともあるぞ。落ちてしまったら即死、ということはさすがにないだろうけど、そのまま下のフロアに落ちてしまうのかも？　それとも近くの足場で復活できるのか？　ひょっとすると、つき飛ばされて谷の間を移動する、なんてことができるのかもしれないね。うまく利用すれば強敵から逃げることもできそう。

岩獣ズドンに つきとばされた!

⬆巨大な敵につき飛ばされたシレン。ピューと飛んでいって…。

⬇なんと、そのまま落ちてしまった。シレンの運命は!?

ア〜レ〜 落ちて下のフロアへ？

転ぶと 水中にアイテムを 落としちゃう!!

今までは「転び石」のワナにかかっても、道具を落とすだけで（たまに壺が割れたけど）たいした被害はなかった。ところが、今回は水中に道具が落ちてしまうため、かなり危険度の高いワナになったのだ。水中に落ちた道具は、ある手段を使えばひろうことができるらしいんだけど、水にぬれたオニギリは「ぬるま湯」のワナのようにデロデロになってしまって食べられなくなるかもしれない。水辺を歩くときは注意が必要だ。

➡水辺をなにげなく歩いてるシレン。だが…?

うわっ!

⬅なんと「転び石」のワナが！ 道具が水中に落ちてしまったぞ。

離れた場所にいる敵からの攻撃!!

『不思議のダンジョン』シリーズの遠距離攻撃といえば、今までは矢と一部の杖ぐらいしかなかった。ところが『風来のシレン2』では、離れた場所の敵を攻撃できる武器が登場。ただし、シレンだけでなくモンスターも遠距離攻撃をしてくるので油断はキンモツだぞ。

⬆離れた場所にいる敵から攻撃されると精神的なダメージもデカイよね。

ヤリで2マス先の敵を攻撃!

3F Lv 3 HP 0G

⬅ヤリがあれば、離れた場所にいる敵も攻撃することができるのだ。

うおりゃ～!

新しい武器 ヤリ

シリーズ初登場となる、2マス先の敵を攻撃できる武器。両手持ちの武器なので盾が装備できないという欠点があるが、うまく使えば無傷で敵を倒せるぞ。

もちろんあります ドカーンと一発、大型地雷

シリーズ一の恐ろしいワナといえば、作動させてしまうとHPが1になってしまう「大型地雷のワナ」。どんなにHPがあっても、このワナを踏んでしまうと一瞬にして大ピンチになってしまう。が、このワナには周囲2マス以内の敵や道具を消すという追加効果もあるので、敵に囲まれたときに踏めばイッキに敵を倒せる強力な武器にもなるのだ。一見悪いことしか起きないように思えるワナにも、意外な使い道がある。ワナの使い方を知ってこそ、勝利がつかめるのだ!

コッパもオドロキ

今月の㊕ ナタネ村情報!

冒険のスタート地点であり、城作りのポイントでもあるナタネ村には、いろんな人々が暮らしている。ココでは、ナタネ村で暮らす住民たちを紹介！ 読めばアナタも村人気分を味わえます!?

1 大工は家を修理中!?

物語の冒頭で鬼一族にメチャクチャにされたナタネ村をすぐに元通りに直すこの大工さんは、かなりの腕前みたい。ぜひ、城作りを手伝ってほしい。

➡大工さんは、家の修理で大忙しみたいだ。

2 やけにのん気な村のみんな

ナタネ村の村人は、鬼一族に襲われているのにとってものん気で、シレンに城作りをまかせたきり。自分たちの村なのに、こんなんで大丈夫?

➡シレンがしっかりしないと、村は守れなさそうだ。

3 マルジロウがいるらしいぞ

ナタネ村には、新モンスターのマルジロウの子どもが飼われている。わんぱくで、ところかまわず体当たりしまくるらしい。誰かのペットかな?

➡仲間になってくれれば、頼もしそうなんだけど…。

4 街道の人々は…?

いろんな人が行きかうナタネ村の街道では、ナタネ村民以外の人とも会えそうな予感。ひょっとしたら、話が進むと新しいキャラクターがやってきてシレンを助けてくれる……なんてことがあるかもしれないね。

すべての悪夢への序曲が聞こえてくる……

BIOHAZARD 0

『0』のゲームシステムと物語の謎を追求!!

すべての『バイオ』シリーズの原点であり、ファンなら見逃がせない期待の新作『バイオ0』。今回は画面写真から推測できる『0』のゲームシステムと、物語のカギを握るブラヴォーチームについて追求する！

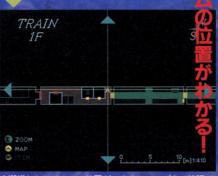
N64	バイオハザード 0	発売日未定
	●カプコン●AVG●1人用●容量未定	価格未定

なるほど…「S.T.A.R.S.」か

追求!! 置いたアイテムはマップ上で確認できる!!

『0』では入手したアイテムを床に置けるシステムがあるのだが、なんとそのアイテムの位置がマップ上で確認できるという情報をキャッチした。右の写真を見ると、マップ画面に特定のアイテムを選択するメニューが表示されている。このメニューで選択すると、そのアイテムが置かれている位置がわかるようだ。たとえアイテムを置いた場所を忘れてしまっても、これならすぐにその場所が確認できるというわけだ。

⬆置いたアイテムがマップで確認できるとなると、これまでのシリーズ以上にマップを手に入れることが重要になるかも。

⬆マップ画面では、このようにアイテムを選択できるメニューが表示される。

⬆選択したアイテムの位置が、すぐにマップ上で確認できるようになっている。これは便利そうだ。

マップで置いたアイテムの位置がわかる!

おさらい アイテムボックスは登場しない!

持ちきれないアイテムなどを保管できる、シリーズではおなじみのアイテムボックス。その中にアイテムを入れておけば、別の場所に設置されているボックスからでも取り出せる便利なものだったが、『0』ではこのアイテムボックスが登場しない。そのかわり、持ちきれないアイテムなどは床に置くことができるようになっていて、再度必要になったときに、またひろって入手する、という形になっているようだ。

⬅アイテムメニューの中に、今までのシリーズにはなかった「置く」という項目が追加されている。これを選ぶと…。

メニューで「置く」を選ぶと

➡「置く」で選択したアイテムが、床に置かれた状態になる。その場所に複数のアイテムを置くこともできるようだ。

アイテムが床に置ける!!

『0』へ続くケモノ道 アイテムが床に置けることによって、そのアイテムを取りに戻るという作業が増える。だが、それ以上アイテムが持てない場合でも、その場にアイテムを置いてから新しいアイテムを入手する、ということができるようになる。使い方次第では、よりスムーズにゲームが進められるかも。

※エドワード以外のブラヴォーチーム隊員の写真はPS版『バイオ ハザード』のものです

追求!! 『0』の物語のカギを握るブラヴォーチーム

『0』はS.T.A.R.S.ブラヴォーチームについての物語となるだろう。ここでは主人公レベッカ以外のチームのメンバーを紹介しよう。

S.T.A.R.S.とは?

ラクーン市警所属の特殊部隊Special Tactics And Rescue Serviceの略称。12名の隊員がアルファとブラヴォーというふたつのチームに分けられている。

レベッカ・チェンバース

豊富な化学知識をかわれ、S.T.A.R.S.ブラヴォーチームに配属された新米隊員。今回のアークレイ山中の調査が初任務だ。

前向きな性格でトラブルを解決!!

Special Tactics And Rescue Service S.T.A.R.S.(通称スターズ)ブラヴォーチーム

S.T.A.R.S.副隊長兼チームリーダー エンリコ・マリーニ

サバイバル技術に長けたブラヴォーチームリーダー。『1』ではレベッカをのぞくメンバーの中で、一番最後まで生き残った。

前衛支援 通信連絡担当 リチャード・エイケン

『1』では巨大な毒ヘビに襲われ死亡。彼の持っていた通信機によって、レベッカたちは迎えのヘリの存在がわかったのだ。

装備運搬 重火器操作担当 フォレスト・スパイヤー

『1』ではカラスについばまれたむごい姿で発見される。ジル編では、彼のグレネードガンがジルの生き残りに貢献していた。

前衛 化学兵器対策担当 ケネス・J・サリバン

『1』では一番最初に死体が発見される。発見直前までゾンビに食べられていたため、首と胴体が離れた状態だった。

後方警戒 ヘリ操縦担当 エドワード・デューイ

『1』では彼のものだと思われる銃を持った右手首が発見されたが、死体はなかった。それは『0』の列車内で死亡したからなのか?

おさらい アルファチームのメンバーって?

クリス・レッドフィールド

ジル・バレンタイン

左の『1』の主人公ふたり、リーダーのウェスカー、バリー、ジョセフ、ブラットの6名。『0』ではアルファチームのメンバーは登場するのだろうか?

シナリオを追え! 迫り来る死の恐怖!! 生き残りをかけた戦いが今始まる

アークレイ山中でレベッカは謎の列車に迷い込んでいた。列車内には人肉を食らう恐ろしいゾンビたち。ゾンビたちをかわしながら進むレベッカの前に、逃亡者ビリーが現れる。ふたりは協力して、この状況からの生き残りを試みるのだが…。

BILLY COEN

冷静な判断で危機を脱出!!

ビリー・コーエン

23人を虐殺した罪により、軍法会議で死刑宣告を受けた元海兵隊少尉。護送中に起きた混乱に乗じて、逃亡を果たす。

ビリーとの出会い

⬆列車内を調べていたレベッカは、ビリー・コーエンという逃亡者に出会う。

いっしょに行動することに

⬆生き残るために協力が必要だと感じたふたりは、いっしょに行動し、死の恐怖と立ち向かう。

謎の列車に迷い込んだレベッカ

そこにはゾンビたちが!

協力して敵を攻撃!!

⬆かぎられた弾薬を使いながら、襲いかかってくるゾンビたちと戦っていくのだ。

ふたりは生き残ることができるのか!?

『0』へ続くケモノ道 今回の写真を見るかぎり、登場しているモンスターはゾンビとゾンビ犬だけ。『2』のときのタイラントや『3』のネメシス－T型などのような強力なモンスターが登場してもおかしくないはず。ビリーと協力して攻撃しても倒せないような、すごいモンスターが登場するのかも。

サービスエース級の新情報を公開!!

マリオテニス64

FOR ALL PLAYERS HOPING TO TOUCH THE TRUE ENTERTAINMENT

マリオの仲間たちがこぞって参加する、メチャメチャ楽しいテニスゲームの続報をお届け！　実際にプレイした感想もまじえて、注目の新情報を大紹介するぞ。これを読めば、キミも発売が待ち遠しくなる!!

N64	マリオテニス64	7月21日発売
	●任天堂●ETC●1〜4人用●128M　※	¥6,800

Rally 1 ワルイージに続いてまたまた判明『マリオテニス』に参戦するプレイヤーたち

前回ゲームに登場するプレイヤーの中に新キャラ「ワルイージ」がいるって紹介したけど、今回さらに4人の参加メンバーが確認されたぞ。それが、デイジー、キノピオ、ベビィマリオ、テレサの4人。彼らはこれまでの『マリオ』シリーズでは、どちらかというと脇役（なかには敵も！）として登場していた者がほとんど。それが、今回晴れて操作できるキャラとなったわけなのだ。彼らが活躍できるか……それは操作するキミの手にかかっている!!

⬆これまで敵としてマリオたちを苦しめてきたテレサ。ついに操作キャラに出世しました（笑）。

⬅新キャラどうしの対戦。栄光の勝利は、どちらの頭上に輝くのかな？

勝手にプレビュー　キャラごとの特性ははっきりしているぞ!

このゲームにはたくさんのプレイヤーキャラが登場するけど、それぞれ操作した感触はずいぶん違うぞ。なかでも特殊なのがテレサ。動き自体は速いけど、急には止まれなかったりするのだ。やっぱり、足がないから踏ん張れない（ブレーキが利かない）のかな？　でも、代わりにスピンのかかり方がものすごいという一面も持っていて、かなりクセの強いキャラになっているのだ。ほかにも、力強いショットは打てるけど動きはニブめのワリオなど、プレイヤーたちは全員とても個性的。それぞれの特性を把握して、戦略をたてていくことになるはずだ。

私たちが参戦しま〜す!!

私のコト覚えてます?

デイジー

『スーパーマリオランド』（GB）で登場していたお姫さま。『マリオオープンゴルフ』（FC）でもタイトルバックにいたのだ。

審判だけじゃものたりない!

キノピオ

これまで脇役が多かった彼も、操作キャラに昇格したのです。小さい体でコート中を走り回る姿がカワイイぞ。

ボクも成長したよ!

ベビィマリオ

ヨッシーとコンビを組んでいた赤ちゃんも、立派に成長（!?）。『マリオゴルフ64』に続き、ラケット片手にがんばってマス。

足はないけどだいじょーぶ

テレサ

強敵テレサも参戦決定。コートのなかを自由自在に駆け回り……じゃなくて飛び回り、勝利をつかむことができるか!?

エースを狙ってみたりなんかしちゃったりして

実は4月某日、我々電ロクのメンバーは、任天堂におじゃましてこの『マリオテニス64』をプレイさせてもらいました。いやぁ、楽しかった！　簡単な操作でボールを打ち返すこともできるけど、タイミングやコースを狙うことによってより複雑な（→）

Rally 2 こんな遊び方もあるんだ～!! ユカイ！ ソウカイ！ リングショット

開発を担当しているキャメロットといえば、『マリオゴルフ64』を手がけた会社。『マリオゴルフ64』には「リングショット」という楽しいモードがあったんだけど、これが『マリオテニス64』にも用意されているのだ。このモードはコートに次々と出現するリングにボールを通過させて、ポイントをかせいでいくというもの。リングは高さや位置、大きさがコロコロ変化するので、狙った場所に正確に打つ技術が必要になるぞ。なお、ルールは3種類が用意されている。

⬅通常のテニスも、トーナメントやフリー対戦などいろいろモードがある。

⬅ゲームモードやラリーモードなど、リングショットだけで3種類も楽しめる！

勝手にプレビュー リングショットは独立したゲームだ!!

この「リングショット」は、「テニスというスポーツ」とはかなり違った印象。テニスとは、ゲーム性がまったく別物なのだ。それが特に顕著なのが「GAME」。テニスの試合だと（ゲームでも）相手が打ち返しにくい場所を狙うのが定石だけど、このモードでは相手がリングを狙いにくいところに打つことが重要になるのだ。また、ひとりでプレイするときと複数でプレイするときに、難しさが変化するのも大きな特徴。よりゲーム性が高いけど、テニスのウデも必要だという奥深い内容のモードなのだ。

⬆試合に勝っても、リングがゲットできていなければ意味なし。忘れずにプレイするべし!!

▶リングショットは3種類ある!!◀

TIME（タイム）

制限時間内に、決められた数以上のリングをゲットするというルール。減っていく持ち時間にあせらずに、正確なプレイができるかどうかがポイントとなるモードだ。

BALL（ボール）

決められた球数以内で、規定数以上のリングをゲットするルール。うまくラリーを続けて、1個のボールで複数のリングをゲットしなければ、クリアは難しいぞ。

GAME（ゲーム）

試合も進めながら、決められた数以上のリングをゲットしていくというルール。対戦してリングを取り合うのはもちろん、ダブルスではペアどうしでリングを取り合うモードも選べる。

Rally 3 シンプルだけど奥が深い 操作はタイミングがキモ!!

このゲームは3Dスティックとⓐ&ⓑボタンしか使わないので、操作はとっても簡単。ボタンの組み合わせ次第でいろんなショットが打てるんだけど、さらにタイミングが合えば、スーパーサーブもくり出せるのだ。単純にボールを打ち返すだけじゃなく、タイミングを意識するとなお楽しいぞ。

⬆ネット際の攻防を制したほうが、ダブルスを制する。ポーチに出たりしながら、ボレー勝負に勝て！

⬅最高のタイミングでくり出された超特急サーブが炸裂！ 打った瞬間に「NICE」の文字が出るぞ。

タイミングが合えばS（スーパー）サーブが!!

勝手にプレビュー 微妙なコースの打ち分けも狙ってできるのだ

ⓐ&ⓑボタンの組み合わせでショットの打ち分けができるんだけど、3Dスティックでコースの打ち分けもできるぞ。通常3Dスティックはキャラの移動で使用するんだけど、ボールを打ち返すときはコースを調整するのに使うのだ。そのため、厳しいコースを打ち返したとしてもホッとしているヒマはなく、ボールをコントロールをしなければならない。試合中は常に気が抜けないのだ！

⬆コースを微妙にコントロールできれば、相手の届かないところに鋭いショットを打ち込むことも可能。

➡サービスでも、コースはコントロールできる。タイミングも合っていれば、サービスエースも狙えるぞ。

A エースを狙ってみたりなんかしちゃったりして

（→）戦略をたてることもできるんだよね。特に多人数でワイワイプレイすれば、盛り上がること間違いなし！ 編集部にロムが到着する日が待ち遠しいなぁ。……でも、そのときはみんなプレイに熱中しちゃって、仕事しなくなる気がする（笑）。

マリオストーリー

N64	マリオストーリー	8月11日発売
	●任天堂●RPG●1人用●容量未定 B 振	¥6,800

ほのぼのとした2Dのキャラが魅力的。新しい演出が盛りだくさん！

人気RPG第2弾はタイトルを一新!! ほんわかムードが魅力的なのだ!!

かわいいマリオが大冒険!!

これまでも何度か紹介してきた『マリオRPG2』だけど、親しみやすい内容に合わせて、タイトルを『マリオストーリー』に一新。今回は新たに判明したフィールドとバトルのシステムを紹介するぞ。

⬆キノコ城ごとピーチ姫がさらわれてしまい、キノコタウンは大さわぎ！

⬅マリオたちがペラペラに…。新しい感じの演出だよね。

➡今回はルイージも登場するぞ。仲間にできるのかな？

今回もクッパがなにかを狙っているぞ！

フィールドのひみつ

いろんなものに目印が!!

フィールド上のチェックできるものや会話できるキャラは、近づくと目印が表示されるのだ。チェックできるものに近づくとマリオの頭の上に「！」マークが、会話できるキャラに近づくと相手の頭の上に「…」マークが表示されるぞ。これでいろんな場所をしらみつぶしに調べる必要はなく、近づけばひとめでわかるので、とっても便利なのだ。これなら隠されたアイテムなども見つけやすそうだよね。フィールドを歩いているときは、「！」マークを見逃さないよう注意しよう。

➡チェックできるものは、「！」マークが表示される。

⬆会話できるキャラに近づくと、相手の頭の上に「…」マークが表示される。
➡いろいろなキャラに話しかけて、情報を集めよう。

バトルのひみつ

①コマンドはタイミングよく!!

入力タイミングが重要となるアクションコマンド。攻撃方法によってコマンドが決まっていて、タイミングよくボタンを押すことで大ダメージを与えられるのだ。そんなアクションコマンドのひとつを紹介するぞ。このコマンドは、3Dスティックを左に倒して、★マークが光ったときに離すというもの。なれればカンタンそう。

⬆バトルでは、いろいろな技を使えるのだ。
➡攻撃するときは、タイミングよくコマンドを入力すれば大ダメージ！

②特殊能力も使える!?

冒険の途中で手に入るバッジ。これを装備すれば、さまざまな特殊能力を使えるようになるみたいだぞ。バッジは、それぞれ使える特殊能力が決まっているので、戦う相手に応じて使い分けることになりそうだ。

⬆いろいろな種類のバッジがある。何を装備するか、迷うところだ。

E3に展示!? アメリカで5月の11～13日に開催されたE3では、この『マリオストーリー』がプレイできる状態で展示されていたのだ。編集部にはまだサンプルロムは来ていないけど、これならプレイできる日も近い？ うーん、早くやってみたいなぁ。眠れない日々が続きそうだけど（笑）。

エキサイトバイク64

N64	エキサイトバイク64	6月23日発売
	●任天堂●RCG●1～4人用●128M C振	¥6,800

バイクゲーム本格派。モトクロス競技がよりエキサイティングなゲームになった！

あの名作バイクゲームが帰ってきた!!

'84年にFCで発売されたバイクRCGが進化して帰ってきた。通常のオンロードのバイクレースと違い、プレイヤーは、ジャンプが連続する起伏の激しいコースや、方向指示を頼りに進む砂漠のコースなど、キビシイ条件のなか疾走することになる。さらに、アクロバティックなスタント技を決めることができるなど、モトクロスならではの要素がいっぱいで、迫力のレース展開を楽しめるのだ。

⬆レースは6台のマシンで争われる。起伏の激しいコースをうまく走り抜けろ！

個性的なライダーたち

⬆登場するライダーはジャンプが得意などそれぞれに能力の特徴がある。

⬅広大な砂漠など、さまざまな場所を舞台にレースは展開されていく。

遊び方いろいろ モードもたくさん

COMマシンを相手に勝ち抜いていく通常のレースのほかにも、対戦モードやタイムアタックなども用意されているので、いろいろな楽しみ方ができるぞ。タイムアタックで自分のゴーストを見ながら限界ギリギリの走りを目指したり、最大4人まで参加できる対戦モードで、友だちどうしでアツク競うのも楽しいぞ。

タイムアタック

⬅自分のゴーストと競い合い最速ラップを目指していこう。

対戦

⬅対戦は最大4人まで参加可能。レースで対戦したり、バイクサッカーをプレイしたりできるぞ。

エディット機能でコースが作れる

FC版『エキサイトバイク』の特徴でもあり人気だった、自分でコースが作れるエディット機能。もちろんN64版でもその機能は健在だ。直線に起伏、130Rのカーブなど、用意されているコースのパーツを組み合わせていくだけで、カンタンにオリジナルコースが作れるのだ。作ったあとはそのコースでレースをして、デキ映えをチェックしよう。起伏が連続するコースやジグザクにカーブするコースなど、高難度のコースを作ってみよう。

⬆➡直線やカーブはもちろん、コース上の起伏なども自由に作れるのだ。作ったオリジナルコースでレースを楽しむこともできるぞ。

がんばれ！ニッポン！オリンピック2000

N64	がんばれ！ニッポン！オリンピック2000	7月13日発売
	●コナミ●SPG●1～4人用●容量未定 B H	¥7,800

オリンピックのさまざまな競技を、家にいながらにして体験することができる！

シドニーオリンピックに向け、人気シリーズの最新作が登場!!

がんばれ！ニッポン!!

今夏開催されるオリンピックの興奮を味わえる『ハイパーオリンピック』シリーズ最新作。JOC公式ライセンス商品で、シドニーの正式競技種目の中から、14種目を楽しめるぞ。これまでのシリーズ同様、簡単な操作で誰でも気軽に世界記録に挑戦できる。また、水泳や陸上100mなどは4人同時プレイも可能なので、みんなで盛り上がれるのだ。

⬆ニッポンを応援しながらプレイすれば、やる気と興奮がさらにアップ。

CHECK! 遊べる競技は14種目

陸上 100m	陸上 ハンマー投げ
陸上 110mハードル	水泳 100m自由形
陸上 走り幅跳び	水泳 100m平泳ぎ
陸上 走り高跳び	体操 鉄棒
陸上 棒高跳び	体操 跳馬
陸上 3段跳び	重量挙げ
陸上 やり投げ	クレー射撃

オリンピックの興奮をリアルに再現!!

カンタン操作でアツくプレイ!!

オリンピックのさまざまな競技種目を、ボタン連打やコマンド入力などの簡単な操作で誰でも気軽に楽しめるのが、このシリーズの特徴だ。N64版ではもちろん3Dスティックも使用するため、微妙な操作も加わって、他機種版では味わえない豪快かつ繊細なプレイ感覚を楽しむことができるぞ。シンプルな操作ながらも奥が深く、思わず熱くなってしまうのだ。

⬅チュートリアルで操作方法を確認。各競技ごとに操作方法は違うぞ。しっかり覚えておこう。

➡体操の跳馬。画面下に表示されるコマンドを正確に入力し、華麗にフィニッシュを決めよう。

➡クレー射撃。左右から飛んでくるクレーをうまく撃ち落とそう。3Dスティックの微妙な操作がポイント。

PLAY BACK

歴代の『ハイパーオリンピック』シリーズを振り返る

'85年FC版『ハイパーオリンピック』に始まり、FC『コナミックスポーツインソウル』、GB『コナミックスポーツインバルセロナ』、N64『ハイパーオリンピックインナガノ』、GB『トラック&フィールド』など、さまざまなハードで登場している。

ハイパーオリンピックインナガノ64

⬅'98年冬季の長野オリンピックを題材にした作品だ。

連打！連打！連打～ぁ!! 今回登場する14種目はなんとなく連打系が多い感じ。そんななか跳馬だけがコマンド系なので異質だよね。今回公開された写真は女子なので跳馬を横に使っているけど、男子版はあるの？ ロンダードから入るなどワザも違ってくるけど…。

ドラえもん3 のび太の町SOS!

N64	ドラえもん 3 のび太の町SOS!	7月発売予定
	●エポック社●ACT●1人用●128M B	¥6,800

おなじみ『ドラえもん』の最新作。のび太が町ごと宇宙に飛ばされちゃうのだ。

ドラえもん第3弾!! 今度はのび太の町で大冒険!!

人気マンガ「ドラえもん」の3DACTソフトの第3作。今作の最大の特徴は、おなじみののび太の町で冒険ができること。のび太やドラえもんなどを操作して、3Dで再現されたのび太の家や空き地を自由に冒険できるのだ。さらにミニゲームも独立して遊べるようになったり、ひみつ道具の重要性が上がるなど、いろいろパワーアップしているぞ。

⬅ジャイアンのリサイタルの会場の空き地。ホゲホゲ歌います。

のび太の町が宇宙に!?

今作ではダクトという星が舞台。この星を支配するバグル帝王によって、のび太の町が丸ごとダクト星に移動させられてしまうところからゲームはスタートする。のび太の町の人々は、バグル帝王の宇宙征服のための人質とされてしまったのだ。さらに、おなじみの5人の仲間のうち、しずかちゃん、スネ夫、ジャイアンの3人は敵に洗脳されてしまい、のび太たちを襲ってくる! のび太とドラえもんは、3人を、そして町の人たちを助け出すことができるかな?

⬅相変わらずドラえもんに怒られるのび太。そのあと、たいへんなことに。

➡ダクト星では、町から一歩離れると不思議や危険がいっぱい。謎を解き明かせ。

効果も演出もパワーアップ

ゲームに登場するひみつ道具は「タケコプター」のような有名なものから、「はなさかばい」のようなマイナーなものまで全部で約60種類。今作では、ひみつ道具の効果や演出が大幅にパワーアップしている。例えば、はなさかばいを使うことによって、枯れた森のマップが緑豊かな森のマップに変化したりするのだ。

⬆武器になる「チャンピオングローブ」。

⬇「強力うちわ風神」。強力な風を起こす。

「はなさかばい」を使ってみると…

⬆枯れている木があるけど…。

これを使いまーす

⬆ほら、このとおり。

みんなでわいわい!

本編だけでなく、レースやパズルなどのミニゲームも用意されている。「声カタマリン」で声を固めて倒すようなゲームもあるぞ。

⬅これは、パズル形式のミニゲーム「9パズルバトル」。多人数で対戦可能だ。

のび太の町の人が総登場

のび太の町がゲームの舞台になっているため、しずかちゃんのママや先生など、アニメではおなじみの人たちもたくさんゲームに初登場するぞ。ドラミちゃんも初登場!

⬅映画「のび太の結婚前夜」でも大活躍だった先生。もうおなじみだけど、3D化は初!?

⬅しずかちゃんのママ。アニメやゲームでは、原作よりもスマートな印象です。

➡若き日は画家を目指していた、のび太のお父さん。

ひみつ道具も数あれど…

このゲームでは、マイナーなひみつ道具がいくつも登場する。なかには「かんしゃく紙」のような単行本未収録のものまである。ネタ本があるんだろうけど、なんでわざわざこんなものを…。

64newsclip ロクヨンニュースクリップ

2000年 7月号

すがすがしい新緑の季節のニュースは、ロスで開催されたE3関連の情報が中心。今月も濃縮版でお届けします。

※レア社のソフトの写真は、米国任天堂のHPからのものです。©CAPCOM.CO.,LTD.

E3 E3開催！ 今年の目玉は『ムジュラ』と『バンジョー』 気になるドルフィン・GBアドバンスの情報は……!?

E3で注目を集めたタイトルをCHECK
今年もやっぱりレアのソフトが人気！

Banjo Tooie

『バンジョーとカズーイの大冒険』の続編。米国では7月24日に発売される予定だというから、日本での発売もそう遠くないはず。

Perfect Dark

『ゴールデンアイ』のシステムを使った3DSTG。サイバーな世界設定と美麗なデモシーンが緊張感ある戦いを盛り上げる。

Dinosaur Planet

レアがE3で初公開した3DAVG。『ドンキーコング64』や『バンジョー～』よりも謎解き要素が強いシステムになるようだ。

5月11～13日、米国ロサンゼルスでE3ショウが開催された。"E3"とは"エレクトリック・エンタテインメント・エキスポ"の略称で、ゲームソフトを始めとする電子玩具がずらりと出展される世界最大規模の展示会だ。昨年"ドルフィン"について発表があったのも、この展示会のときだった。この原稿を書いている時点（5月9日段階）では、くわしい展示内容は不明だが、ドルフィンとGBアドバンスに関する出展はなかったもよう。任天堂ブースのメインは『ムジュラ』や『バンジョー』の続編などのN64ソフトと『ポケモン金・銀』が中心だったようだ。ショウのレポートは次号でお届けするのでお楽しみに。

←こちらは、昨年のE3時の風景。『ポケモン』が大人気だった。

次号でどこよりもくわしいE3レポート！

←『バイオハザード0』も注目作のひとつ。こちらも話題を集めた。

Check ドルフィン、GBアドバンスの情報は5月末に!?

どうやらE3では、ドルフィンやGBアドバンスの情報は出なかったようだが、それは日本で5月末に重大な発表がされそうなことと関係がありそう。任天堂は例年この時期に、前年度の決算発表を行っているのだが、この席でドルフィンとGBアドバンスに関する何らかの発表が行われるようなのだ。現在のところ、任天堂ではこのふたつの新ハードともに、"年末発売予定である"としている。この決算発表時には、具体的な発売時期や価格などに関するアナウンスが行われる可能性がある。とにかく続報を待ちたい。

↑山内社長が何らかの形でコメントを出す可能性が高いんだけど……!?

Topic 渋谷のド真ん中で『ドシン』にタッチ!? 世界ドシン博覧会がbit TOUR'sで開催！

64DDソフト『巨人のドシン解放戦線チビッコチッコ大集合』の発売を記念して「世界ドシン博覧会―2000渋谷」が5月23日から渋谷、スペイン坂沿いの"bit TOUR's"で開催される。会場では、キャラデザインのデッサンや制作風景の写真などが展示されるほか、期間限定のソフト販売もある。また、来場者特典として、このページの左下についているプレゼント引換券を持っていくと、特製ハンカチが先着500人にプレゼントされる。とことん『ドシン』の世界が楽しめるこのイベント、買い物ついでに寄ってみてはいかが？

←制作スタッフも会場に!?（中央は本誌編集長）"ドシン解放戦線"

世界ドシン博覧会―2000渋谷
期間●5月23日～6月21日
場所●渋谷スペイン坂沿い bit TOUR's

Topic カプコンもiモードに本気！ ゲームサイトを配信！

『バイオ』でおなじみのカプコンがiモードで「カプコンパーク」の配信を開始。「ディノジェネシス」、「クイズ！天下統一」の2本のゲームは月額¥300、「カプコンゲーム情報」は無料で楽しめるぞ。今後もバラエティに富んだタイトルが配信される予定。iモードの携帯電話を使っている人はチェック！

カプコンパーク（月額¥300）
●月額利用料……¥300
選択方法は、3メニュー→7エンターテイメント→3ゲーム→カプコンパーク

↑ディノペットと呼ばれる恐竜を育成する、本格的な育成SLG「ディノジェネシス」。月額¥300で楽しめるぞ。

巨人のドシン特製ハンカチ 引換券
（先着500名様に限らせていただきます）

プレゼント ドシン博覧会会場で配られる"巨人のドシン特製ハンカチ"を読者5名様にプレゼント。欲しい人は、ハガキに住所・氏名・年齢を書いて編集部「ハンカチ欲しい」係まで。当選者の発表は、発送をもって代えさせていただきます。

Topic

『ぬし釣り64』テレビCM撮影現場に潜入！キミはハワイアンなあの娘を見たか！

北沢まりあ
●ＴＶやＣＭで活躍中のまりあさん。ＣＭでは抜群のプロポーションを披露してくれるぞ。

ビクターインタラクティブソフトウェアよりまもなく発売されるN64『ぬし釣り64 潮風にのって』。本誌は、常夏の島ハワイにまでその舞台が広がった、シリーズ最新作のテレビCM撮影現場に潜入することに成功、主演の北沢まりあさんにも話を聞くことができたぞ。なおこのCMは、本誌が発売される頃に放映が始まる予定だ。

――ゲームはお好きですか？

まりあ：もう、大好きです。ハードは８つ持ってますよ。任天堂のハードではＦＣ、ＳＦＣ、ＧＢ。あとパープルのＧＢＣかな。

――私より多いですね…。では、『ぬし釣り64』はプレイしましたか？

まりあ：撮影のときにはじめて見たんですが、すっごく楽しそうですね。本体＆つりコンといっしょに欲しくなっちゃいました。

――では最後に読者のみんなへひとこと

まりあ：これからも大好きなゲーム関係の仕事もしていきたいと思うので、『ぬし釣り64』ともども応援してください。

ぬし釣り64 潮風にのって 公式攻略ガイド
マップ&データを完全掲載！
5月26日発売
●電撃攻略王シリーズ
●発行：メディアワークス
●発売：角川書店
●定価：￥950

Others 情報エキスプレス

ミシンとGBカラーが融合

GBカラーで操作できるコンピューターミシン「ヌ・エル」が、ジャガーインターナショナルから発売されたぞ。ミシン本体についているケーブルでGBと接続し、GBの画面で模様や文字、ボタン穴のぬい方から気に入ったものを選び、本体にデータを送信。あとは本体のスタートボタンを押すだけで、簡単にソーイングができるのだ。価格は従来のコンピューターミシンよりも安めでオープン価格。GBカラーを使った簡単操作だから、家族みんなでソーイングを楽しめるぞ。

ゲーム専用抱きマクラ新発売

ゲームプレイ時に腰や背骨にかかる負担を軽くする「ゲームダッチ」が㈱ロフテーから新登場。素材はクッション性のあるウェットスーツ生地で、黒とブルーの２色を使ったスポーティなデザインだ。石丸電気全店ほかにて￥3,980で発売中。こちらを５名にプレゼント。欲しい人はハガキで編集部「ゲームダッチで楽だっち」係まで。

プレゼント 5名

「ポケットサクラ」予約キャンペーン

メディアファクトリーから発売される携帯ゲーム「ポケットサクラ」の先行予約が全国のローソンで５月31日まで受付中。予約した人の中から、抽選で1,000名にオリジナルの描き下ろしテレカが当たるキャンペーンも実施しているので、まだの人は今すぐローソンに急ごう。くわしくはローソン店頭にて。

最新のゲーム動向をデータでキャッチ

The Game Ranking

●N64&GBソフトTop10（集計期間：4月3日～4月30日）

ランク	機種	ソフトタイトル	推定販売本数
1	N64	**ゼルダの伝説 ムジュラの仮面** ●任天堂●2000年3月24日発売●A･RPG●￥5,800※	36.7万本 累計36.7万本
2	N64	**星のカービィ64** ●任天堂●2000年3月24日発売●ACT●￥6,800	14.4万本 累計62.1万本
3	N64	**実況パワフルプロ野球2000** ●コナミ●2000年4月29日発売●SPG●￥7,800	10.5万本 累計10.5万本
4	GB	**ワリオランド3♪ 不思議なオルゴール♪** ●任天堂●2000年３月21日発売●PZG●￥3,800	9.4万本 累計22.6万本
5	GB	**パワプロクンポケット2** ●コナミ●2000年3月30日発売●SPG●￥4,500	7.1万本 累計12.8万本
6	GB	**遊戯王 モンスターカプセルGB** ●コナミ●2000年4月13日発売●S･RPG●￥4,500	6.8万本 累計6.8万本
7	GB	**ポケットモンスター銀** ●任天堂●1999年11月21日発売●RPG●￥3,800	4.7万本 累計302.2万本
8	GB	**ポケットモンスター金** ●任天堂●1999年11月21日発売●RPG●￥3,800	4.6万本 累計290.2万本
9	N64	**ドンキーコング64** ●任天堂●1999年12月10日発売●ACT●￥7,800	2.4万本 累計95.9万本
10	N64	**ニンテンドウオールスター！ 大乱闘スマッシュブラザーズ** ●任天堂●1999年1月21日発売●ACT●￥5,800	2.2万本 累計149.6万本

※メモリー拡張パック同梱版は￥7,800

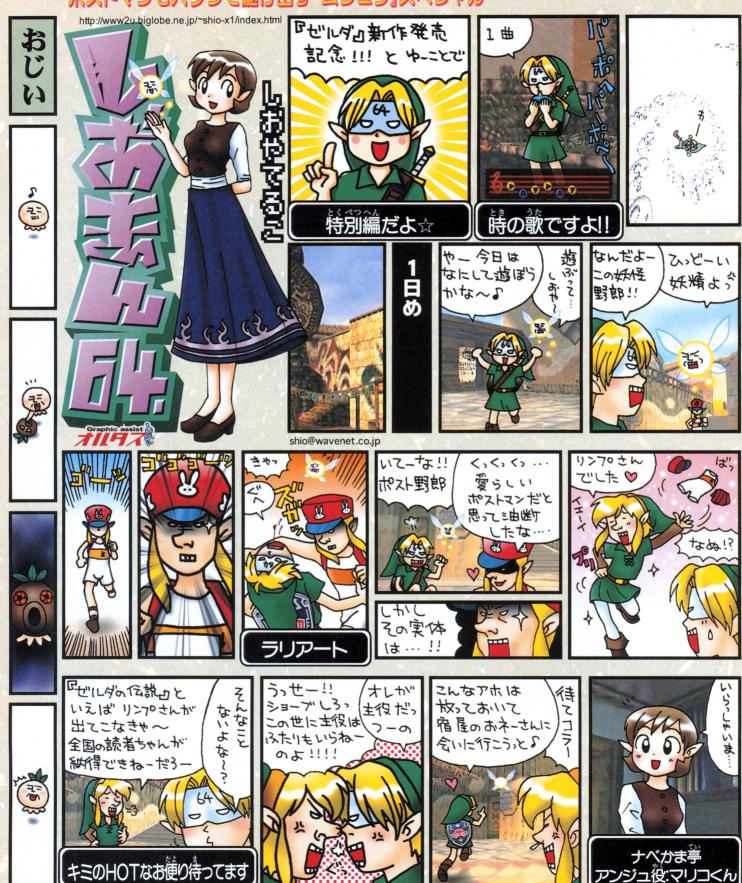
●N64前人気Top5（集計期間：４月１日～30日）

ランク	ソフトタイトル	先月
1	**マリオテニス64** ●任天堂●７月21日発売予定●ＳＰＧ●￥6,800	12.0% 前回一位
2	**バイオハザード 0** ●カプコン●発売日未定●ＡＶＧ●価格未定	10.9% 前回３位
3	**不思議のダンジョン 風来のシレン2 鬼襲来！シレン城！** ●チュンソフト／任天堂●夏発売予定●RPG●価格未定	8.9% 前回４位
4	**MOTHER3 豚王の最期** ●任天堂●年内発売予定●ＲＰＧ●￥6,800	4.4% 前回一位
5	**マリオストーリー** ●任天堂●８月11日発売予定●ＲＰＧ●￥6,800	3.8% 前回５位

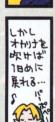
※推定月間販売数は、電撃データ管理室の調べによるものです（カッコ内は前月の順位）。全国数千店舗以上のデータから作成しています。また、前人気は本誌調べのもので、集計されたデータ全体の中に占める各データの割合を示したものです。

最深情報 大好評予約受付中の「ポケットサクラ」の発売日と価格がついに決定したぞ。発売日は６月23日、価格は￥3,500。これと赤外線でリンクするＧＢ版『サクラ』の発売日は、７月28日(予定)に決定したぞ！

しおまん64 しかし『ムジュラ』の登場人物たちは変人ぞろいなのである。たとえばポストマンが首を傾けながら走っている様子などは、かつての宗ブラザーズをほうふつとさせるものがあって頼もしい。一方、宿屋にやってくる客ゴロンは、どことなく、いなかっぺ大将といったおもむきがある。変人が多いとはいえ、一番かわいいのは宿屋のアンジュさんであることに異論はあるまい。アンジュLOVE♡

『ムジュラ』で"風のサカナ"のメロディーが聞けて大喜びのしおや先生に応援のお手紙を!

〒101-8305　(株)メディアワークス　電撃NINTENDO64編集部「しおまん64」係

激怒

強かった……

今回のしおまんは『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』の画面写真を使っています

2日め

宝箱屋 店員:イザナミ

勝負のことをすっかり忘れている!

オレが先だっ
ちょっとぉ〜ケンカしちゃダメぇ〜♥
なにおー

♥♥♥

リンゴーン リンゴーン

↑あんたら1日中遊んどったのかい!

近いな〜じゃないわよっ どーすんのよ時間ないわよっ
平気平気

余裕

オレ様にはこのオカリナが…あれっ? ないぞ〜
え〜
ククックッ…

…風のサカナ?

おー
ひー
きゃー
ズゴゴゴ
ゲームオーバー☆

くそー アホリンプ!!! 「時の歌」吹けよっ
ごめーん
てへっ

時の歌を吹くときは余裕をもってね!

切実。

やあ!! しおちんだよ。この号は『ムジュラ』特集ということで、私もマンガ描くために『ムジュラ』を即ゲットして、ドップリハマリながら描きました。(編注:さすがに今回はやり込みましたな。仕事という名目なので、私もツッコミを入れることができなかったし……) いかがでしたか? 今回は「しおまんの素」はお休みしたけれど、次号は復活するので楽しいオハガキ待ってるよ☆

Nintendo

NINTENDO64

謎を秘めた魔性の仮面　月が墜ちてくる、最後の三日間　リンクの出会う不思議な人々

こんどのゼルダは「におい」がある。

このコたちが ロマーニ種よ
先代が 私たちに残してくれた
神々の遺産・・・・

冒険の舞台となる世界「タルミナ」には、奇妙な住人達が、過ぎ行く時間の中でそれぞれに行動している。
彼らとの会話や関わり方によって、リンクをとりまく状況も刻々と変わっていくのだ。

あーうん まー

兄ちゃん トシいくつ？
この町の人じゃないよね？
なんで、そんなカッコウしてるの？

自分の力を
信じなさい・・・ 信じなさい・・

ボクの名前は、チンクル！
オヌシと同じ妖精だと思うんだが

・・・ヒクッ、ヒクッ あっ、
ダルマの兄ちゃん、とうちゃんは？
とうちゃんは どこコロ・・・？

せっかく 遊んでやろうと
思ったのに・・・

なあ、エバンの曲が出来るのを
待ってないで オレたちで
曲を作らねえか・・・？

すいません
このあたりに、男の人
見かけませんでしたか？

THE LEGEND OF ZELDA®
ゼルダの伝説
ムジュラの仮面

●3DアクションRPG　●1人用　●メモリー拡張パック専用　●振動パック対応　●バックアップ機能付き

このゲームは『メモリー拡張パック（ハイレゾパック）』がないと遊べません。

※お持ちでない方は『メモリー拡張パック付き』をお求めください。

IN

メモリー拡張パック付き
メーカー希望小売価格7,800円（税別）

発売中

ゲームカセット単品
メーカー希望小売価格5,800円（税別）

任天堂株式会社　本社　〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地
任天堂ホームページ　http://www.nintendo.co.jp/

NINTENDO64®

電撃NINTENDO64 7
平成8年7月26日第三種郵便物認可
2000年7月1日発行(毎月1回1日発行)第5巻第7号通巻50号
発行人／塚田正晃　編集人／長谷川真
発行　メディアワークス
発売　角川書店
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8　TEL03(5281)5211／編集
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3　TEL03(3238)8605／営業
定価490円　本体467円

T1116369070499

印刷／大日本印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌16369-7